


1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

4

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

OTHELLO*

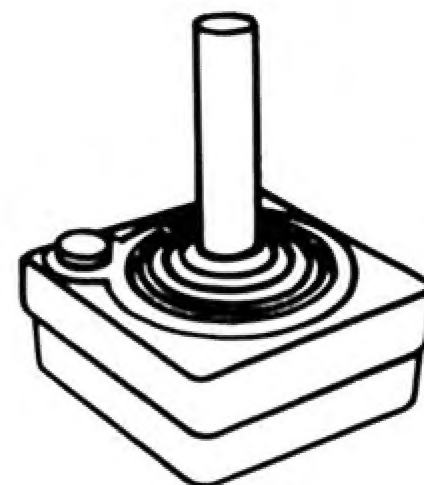


A Warner Communications Company 

CX2639

*OTHELLO is a trademark of Tsukuda Co., Ltd. for its strategy disc game and equipment.

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the controllers are firmly plugged into the **LEFT** and **RIGHT CONTROLLER** jacks at the rear of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.



Use the Joystick plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack for one-player games. See *Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual* for further details.

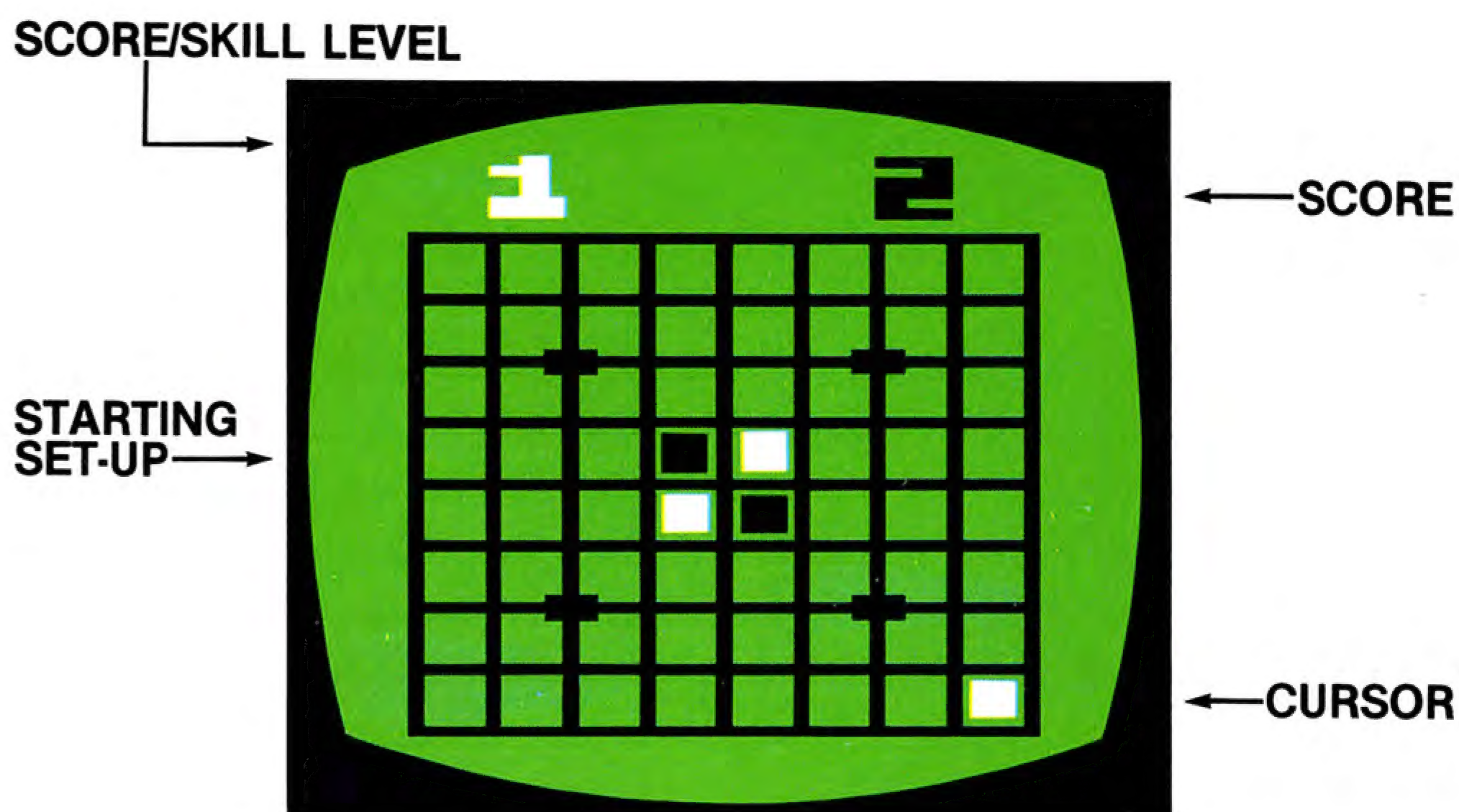
NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System game.

GAME PLAY AND OBJECTIVE

You'll need strategy, foresight and cunning to be a success at this game.

The field is made up of a grid containing 64 squares. Each player is designated by a color (white or

black) and takes turns trying to capture as many squares as possible. When you capture a square, it becomes your square and changes to your color. Your corresponding score is displayed at the top of the screen.

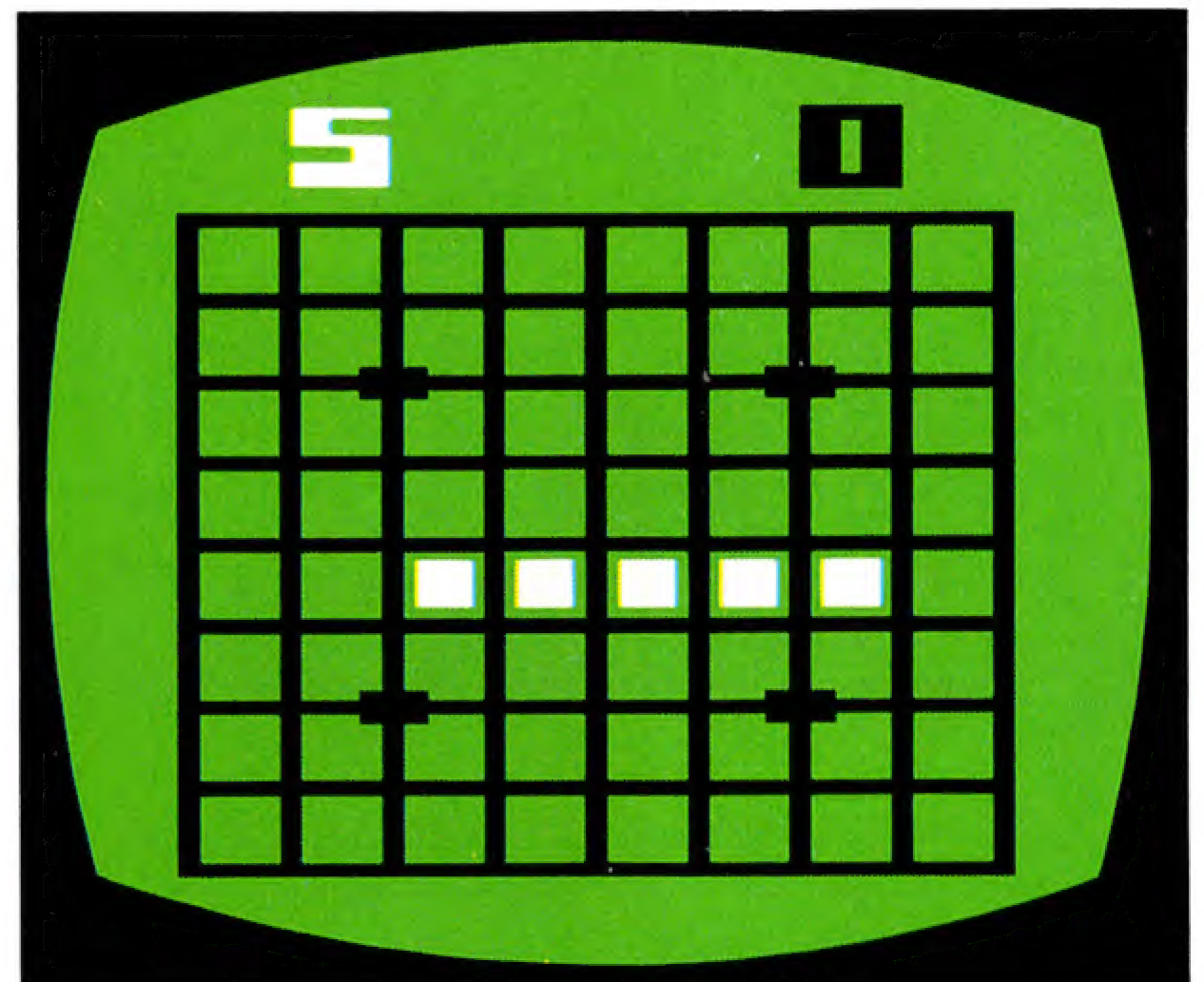
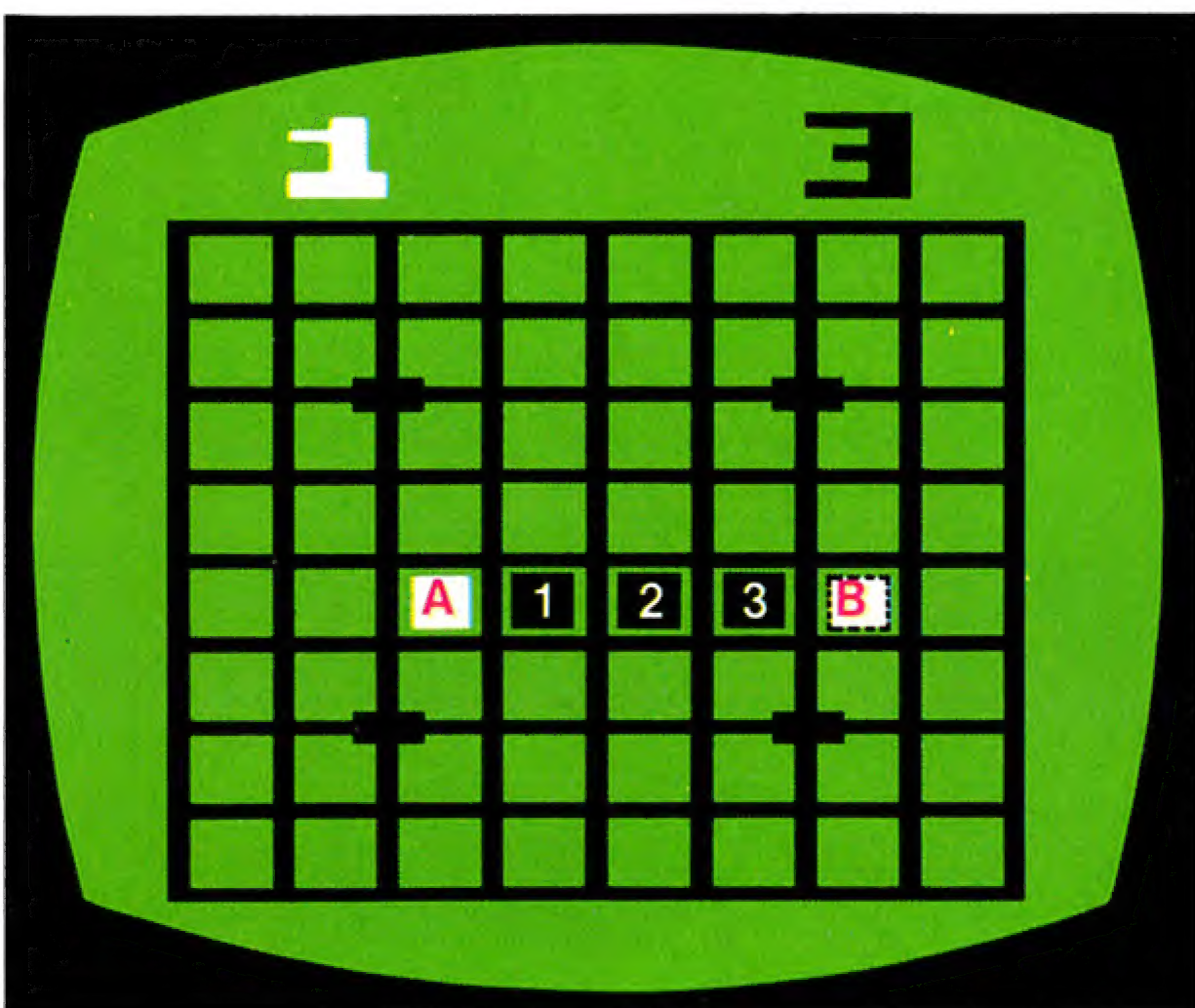


To capture a square, you must **OUTFLANK** your opponent. To do this, you must position your squares on the grid so that one or more of your opponent's squares is in a row which is bordered on each end by one of your squares.

For example, your white square (A) was already in position on the grid, as shown in the diagram. During your turn, you position or place a

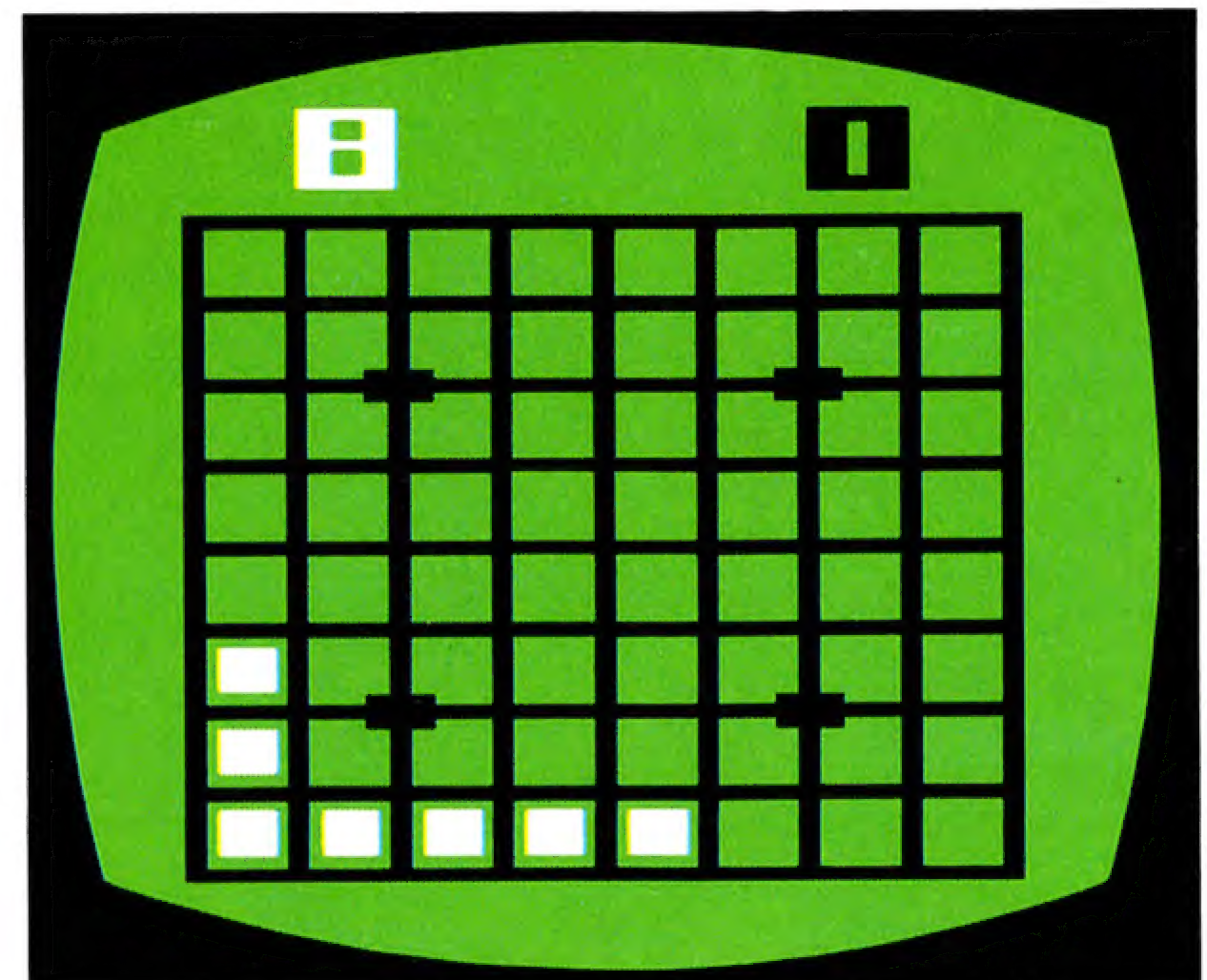
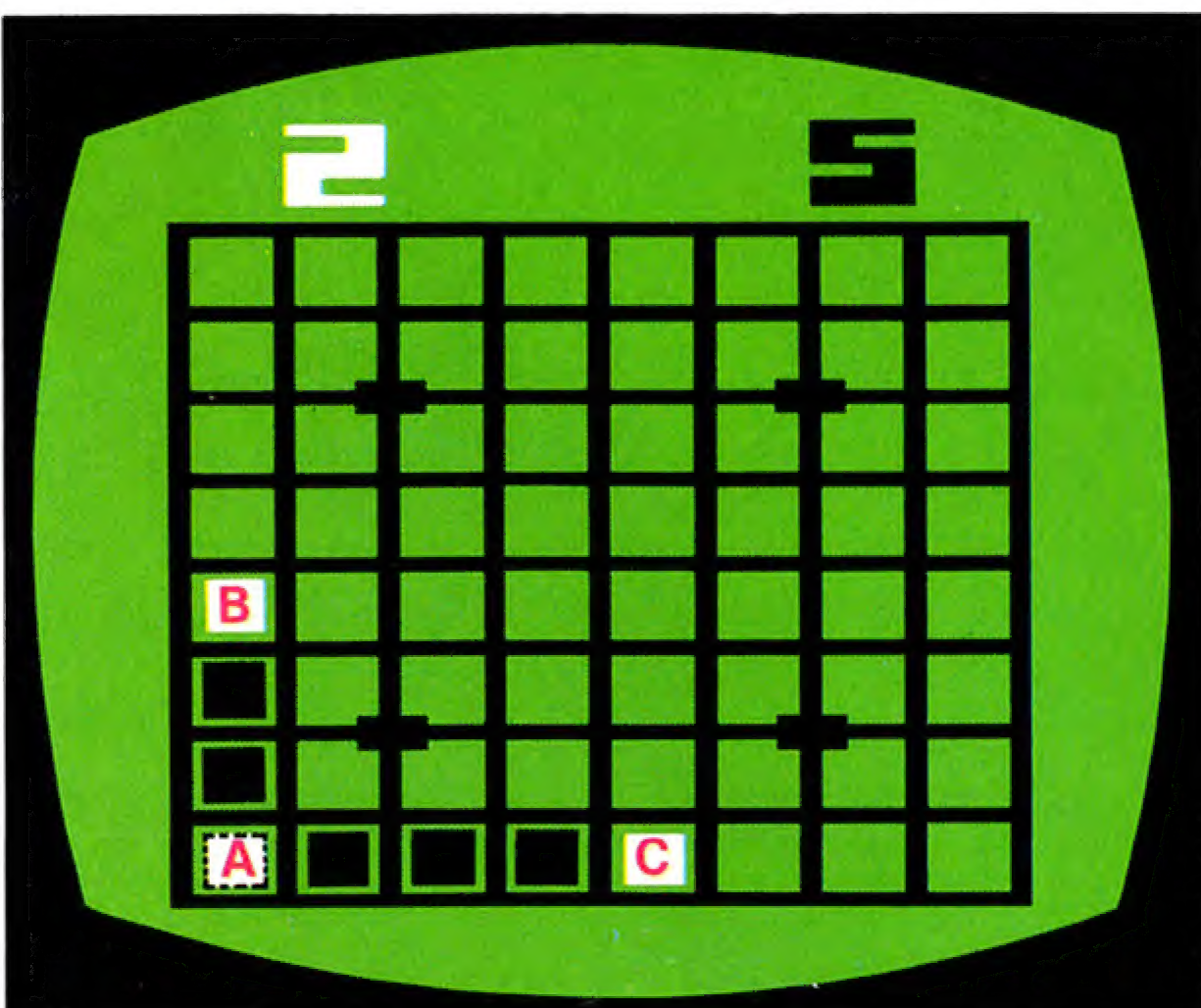
piece on the white square (B) to outflank your opponent's row. The results are:

- You capture three of your opponent's squares (squares 1, 2, and 3 in the diagram) —
- You capture one new square (B) —
- You score four points —
- Your opponent loses three squares and three points.



You may also outflank your opponent in more than one direction (horizontal, vertical, or diagonal) at one time. For example, a new move to square A (see the following dia-

gram), allows you to outflank your opponent in two directions — horizontally and vertically. So you score six points and capture five opposing squares.



If you have no available moves to outflank and capture at least one square, the cursor changes to your opponent's color after one second and you forfeit your turn.

If neither player can make a move the game is over. This can occur

when one player has no pieces left on the board. It is also possible to end a game when there are blank squares on the board and both players have pieces left but there are no legal moves. For a serious challenge, try defeating the computer 64 to 0 in Game 1.

USING THE CONTROLLER

TO MOVE THE CURSOR: Move the Joystick right, left, forward, backward, or diagonally to move the cursor in the same direction on the grid. When you move the cursor off one edge of the grid it will "wrap around" the playfield and come in on the opposite side.

TO POSITION YOUR MOVE: Move the cursor to the desired square and press your red controller button. The square then becomes yours and changes to your color (white or black).

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH:

Use this switch to select the game number you wish to play. The game number appears at the upper left corner of the screen. (See **GAME SKILL LEVELS**.)

GAME RESET SWITCH:

Use this switch to start game play or to reset a game at any time. If the game number is on the screen when the **game reset** switch is depressed, the game number will disappear to make room for the player's scores.

LEFT DIFFICULTY SWITCH:

In the **a** position, this switch causes the game to go into a setup mode in

which either player's Joystick can be used to position squares on the grid. To do this, place the cursor in the desired square using the Joystick. As you press and release the red controller button, the square will alternate between white, black, and blank (green).

Use the setup mode to work out specific problems or to work on experimental situations. The scores at the top of the screen will change as you position squares around the grid.

Put the **left difficulty** switch in the **b** position for normal game play.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH:

In the **a** position, the black player moves first; in the **b** position, the white player moves first. The color of the cursor indicates which player is up.

NOTE: The official tournament rules for OTHELLO* require that the black player always moves first. This version of the game for ATARI includes the option of allowing the white player to move first, thus providing an advantage over the computer.

GAME SKILL LEVELS

There are four **OTHELLO** games in this **Game Program**. Each game number signifies a particular skill level (except for **Game 4**, which is for two players).

GAME 1

Beginner Level. One player opposes the computer; the computer plays with the skill of a novice player.

GAME 2

Intermediate Level. One player opposes the computer; the computer plays with average skill.

GAME 3

Expert Level. One player opposes the computer; the computer plays with expert skill.

GAME 4

Two players oppose each other.

SCORING

Each square you capture is worth one point. You lose points when your opponent captures your squares. The left controller player's score is displayed at the upper left corner of the screen; the right controller player's score is at the upper right.

All games start with two black and two white squares in the center of the grid. At the game's end the television changes colors every few seconds.

The player with the highest score wins the game.

ILLEGAL MOVES:

You must always flank an opponent's square or row of squares to make a legal move. The computer will not accept illegal moves and will react to them with a "razz" sound. You do not lose a turn for attempting to make an illegal move.

STRATEGY

The following strategy is included to help the beginning player. If you are an advanced player, you may choose to use more complicated strategy, or strategy you develop yourself.

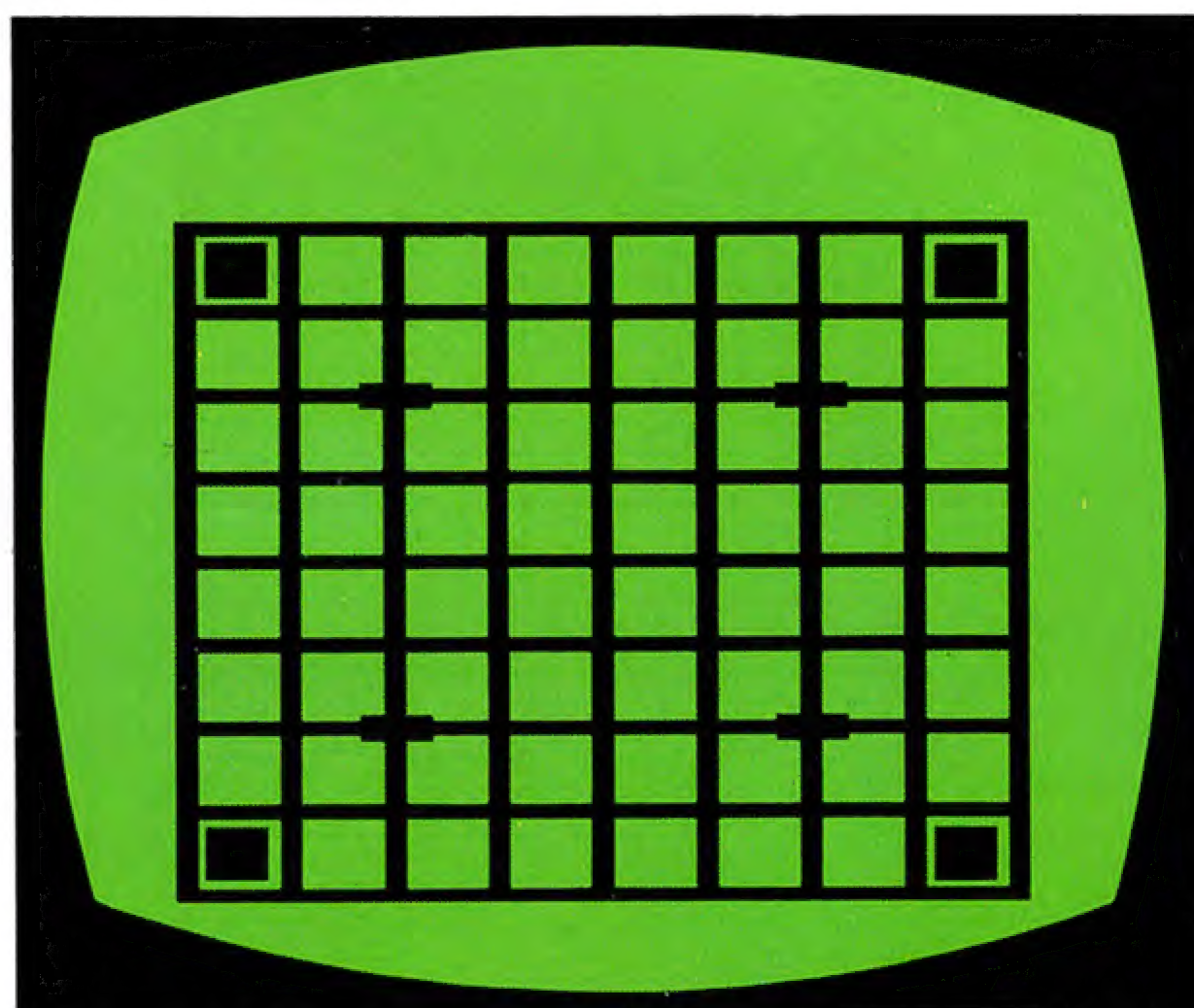
A corner square can be extremely valuable since it cannot be out-flanked and since it serves as a permanent end in three directions (horizontally, vertically and diagonally). Try to capture corner squares whenever possible.

Squares which make up rows on the outside edges of the grid are also valuable. They can only be out-flanked in one direction along the edge and they can serve as an outside "end" for three directions (2 diagonals and perpendicular to the edge).

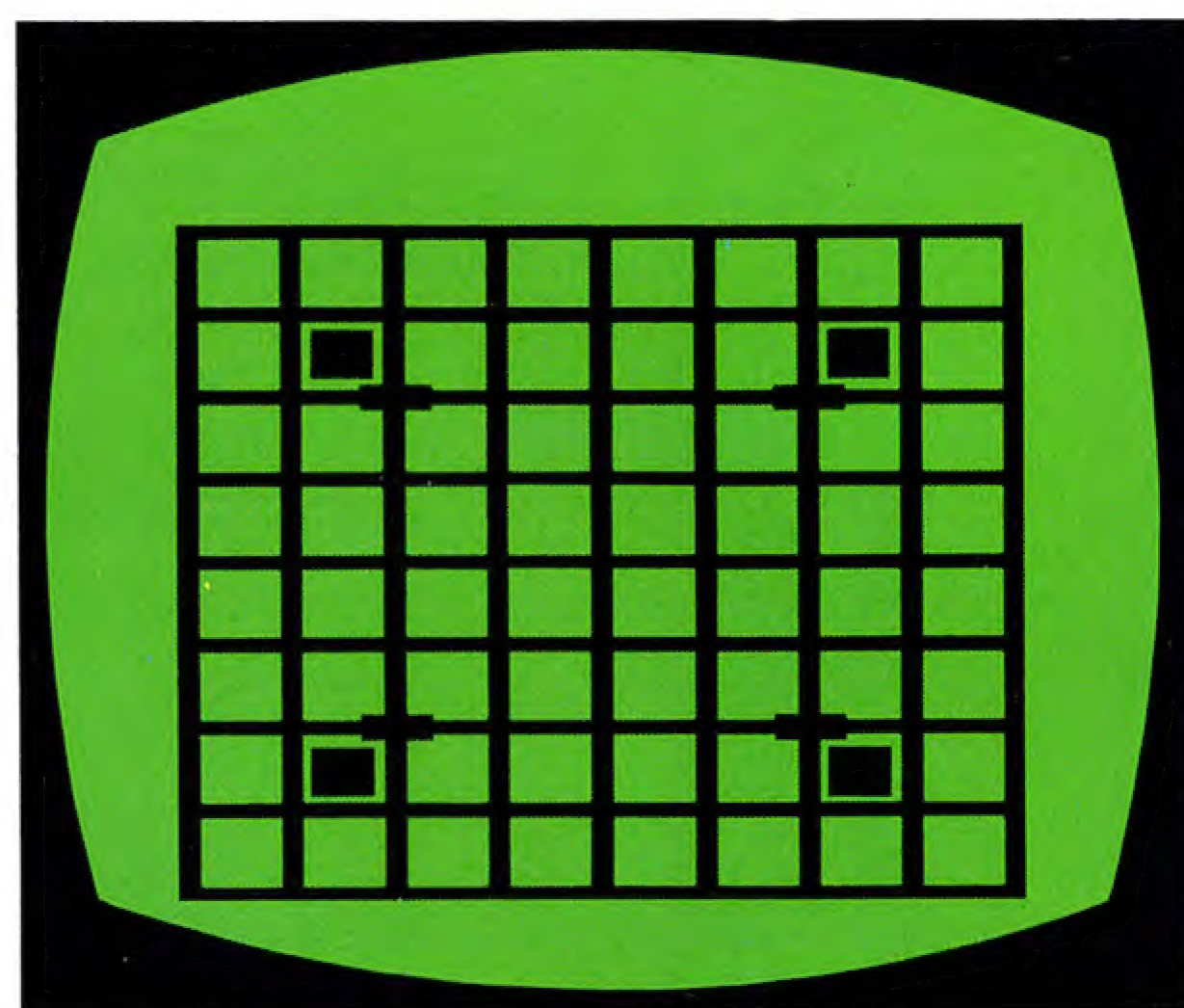
Be careful when approaching the row next to the outside row. When you capture one of the squares in these rows you become a possible bridge (for your opponent) to a corner or end position.

A solid block of one color is often the key to a winning game. Another key to winning is dominating the corners of the grid.

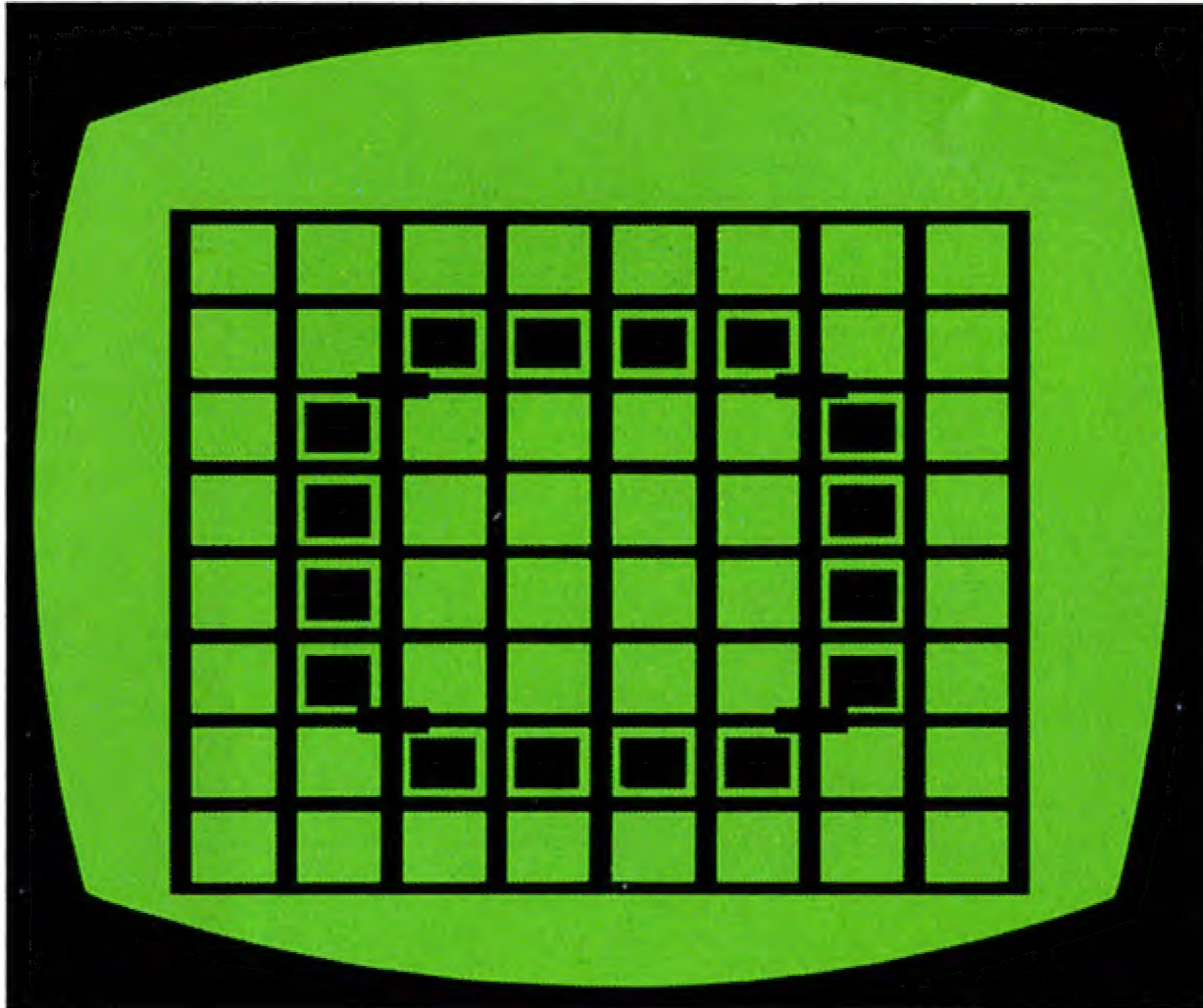
See the following diagrams for graphic examples of how to play **OTHELLO** successfully.



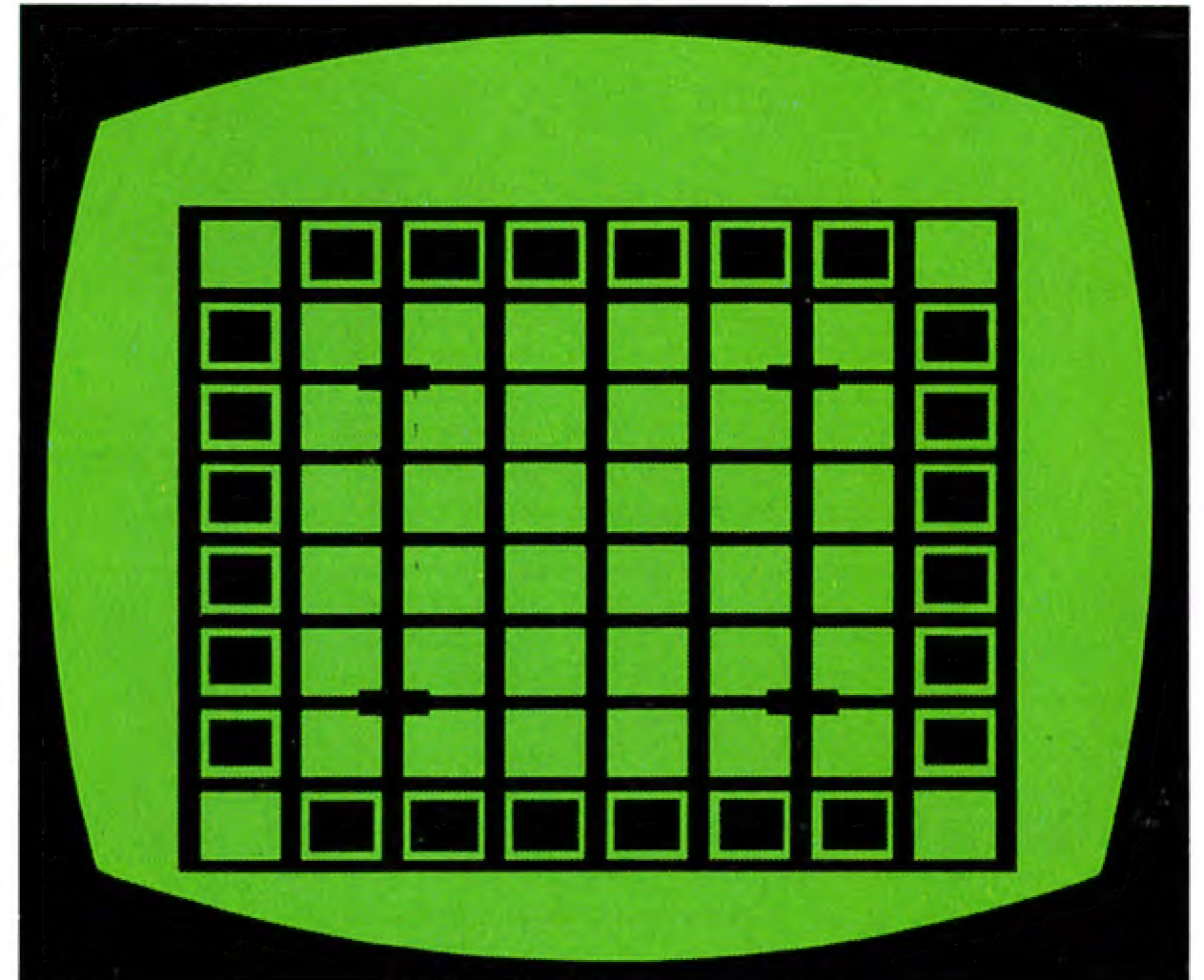
The four corner squares are very good to occupy. They cannot be captured.



Be careful of occupying these squares. Your opponent can maneuver to get the corner squares.



Playing in these squares makes it easier for your opponent to get the “edge” or outside squares. Avoid playing in these squares whenever possible.



Try to get the “edge” squares. They can only be captured along the edge, from one direction.

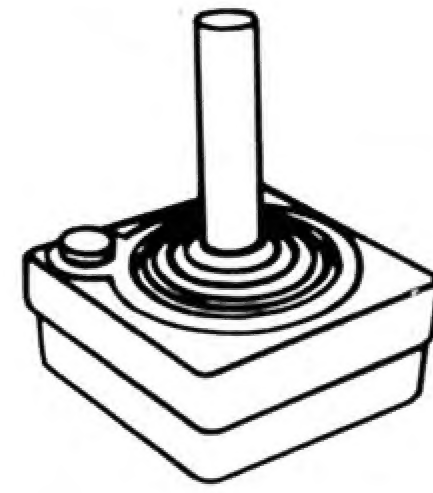
2 · VERSION FRANÇAISE

4 JEUX VIDEO

OTHELLO^{*}

*OTHELLO est une marque par Tsukuda Co., Ltd. pour son jeu de stratégie sur disque et le matériel accessoire.

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer qu'elles sont bien branchées dans les prises droite (**RIGHT**) et gauche (**LEFT**) situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Le bouton rouge de la commande doit se trouver en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.



Pour jouer seul, utiliser la commande branchée sur la prise gauche (**LEFT**). *Pour plus de détails, se reporter à la Section 3 de la notice du Video Computer System.*

N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **OFF**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

RÈGLE ET OBJECTIF DU JEU

Pour gagner, il faut de la stratégie, de la prudence et de la ruse.

Le jeu se joue sur un damier de 64 cases. Les joueurs, désignés par une couleur (noir ou blanc), essaient

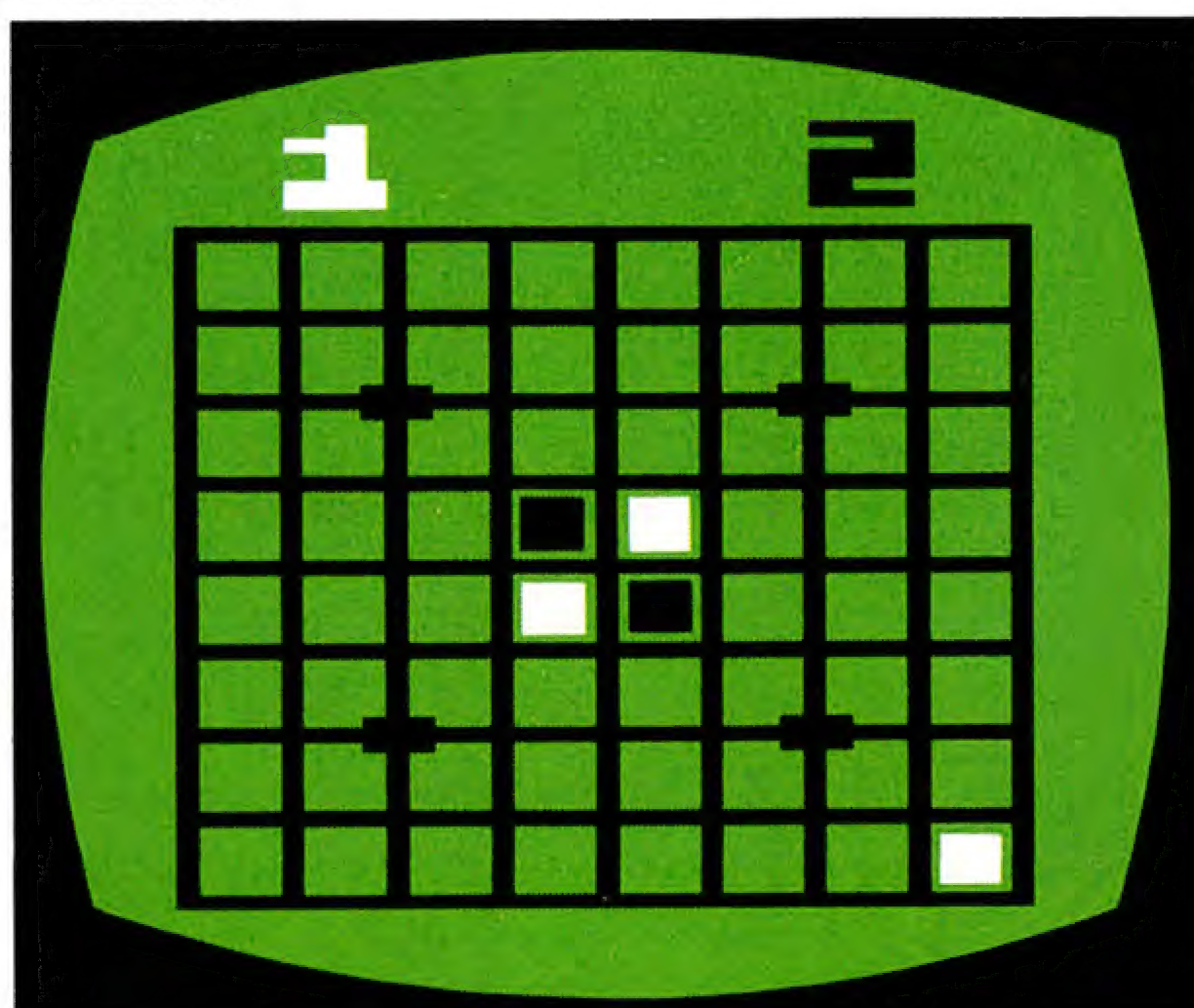
à tour de rôle de capturer autant de cases que possible. Une case capturée prend la couleur du joueur qui la capture et lui appartient. Le score est affiché en haut de l'écran.

SCORE/NIVEAU D'HABILETÉ

POSITIONS
DE DÉPART

SCORE

CURSEUR



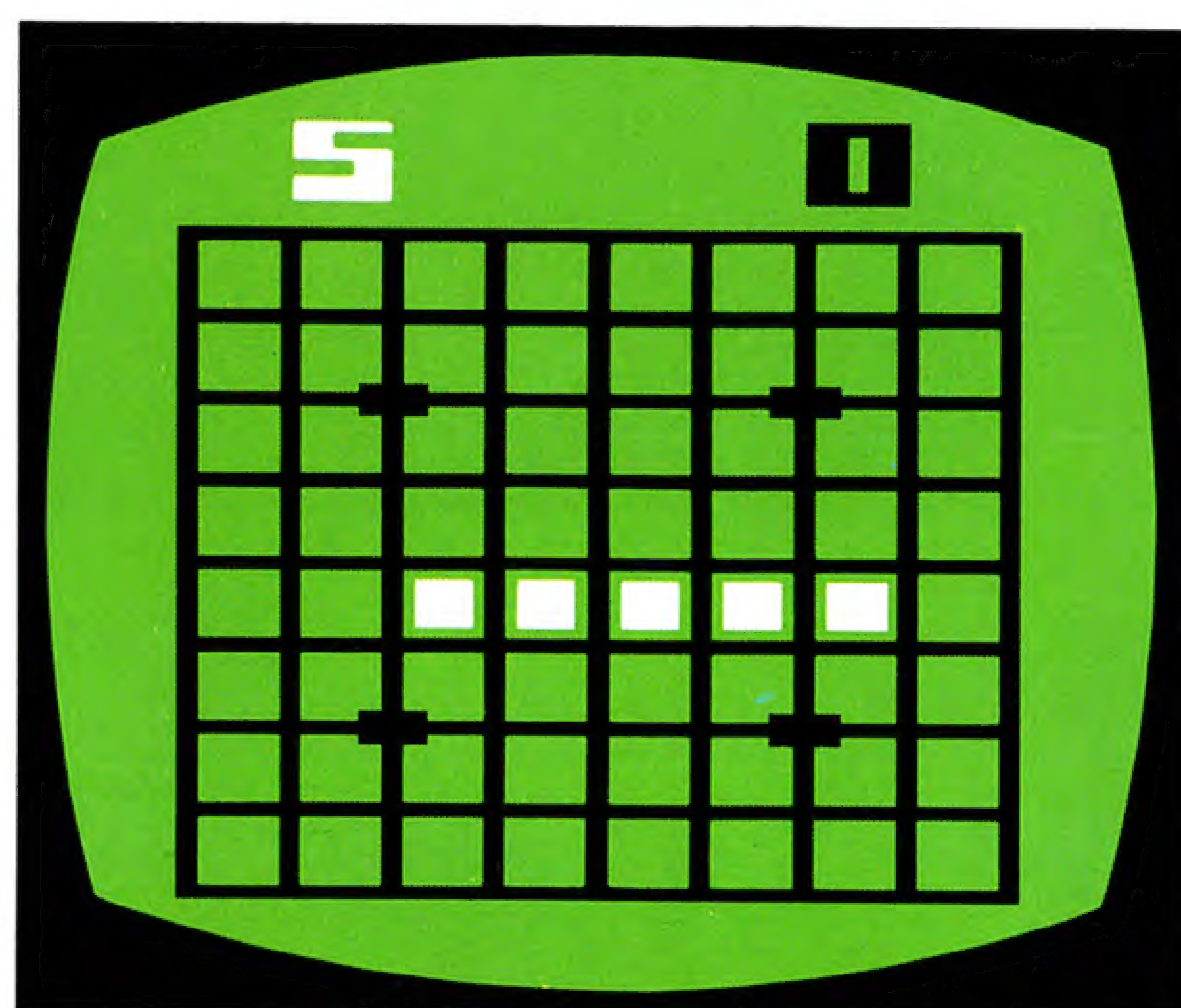
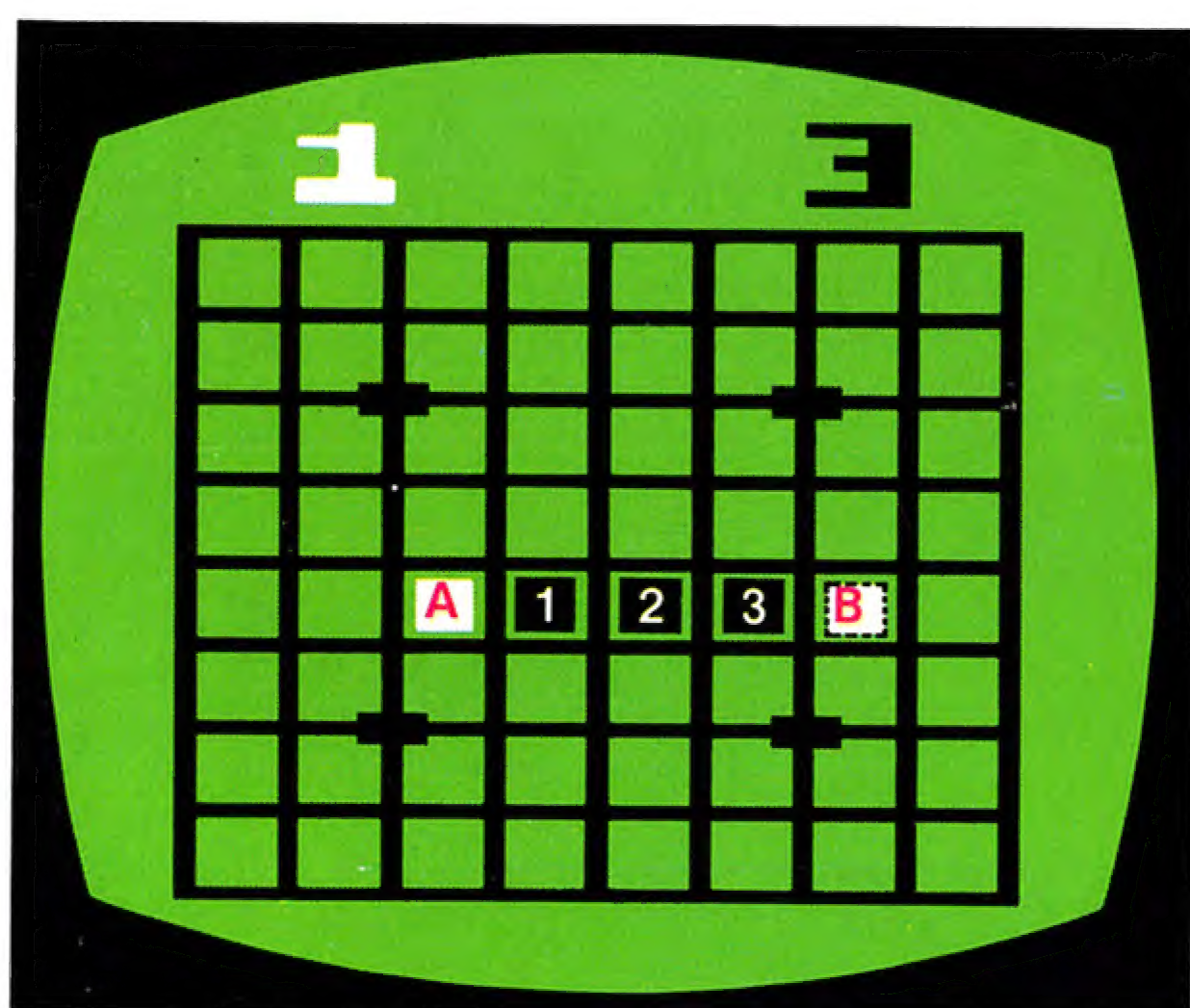
2 · VERSION FRANÇAISE

Pour capturer une ou plusieurs cases, il faut prendre l'adversaire **DE FLANC**, c'est-à-dire qu'il faut se placer de chaque côté d'une case, ou aux deux extrémités d'une rangée de cases occupées par l'adversaire.

Par exemple, le joueur blanc occupait déjà la case (A) comme le montre le diagramme. Quand vient son tour de jouer, il place un pion

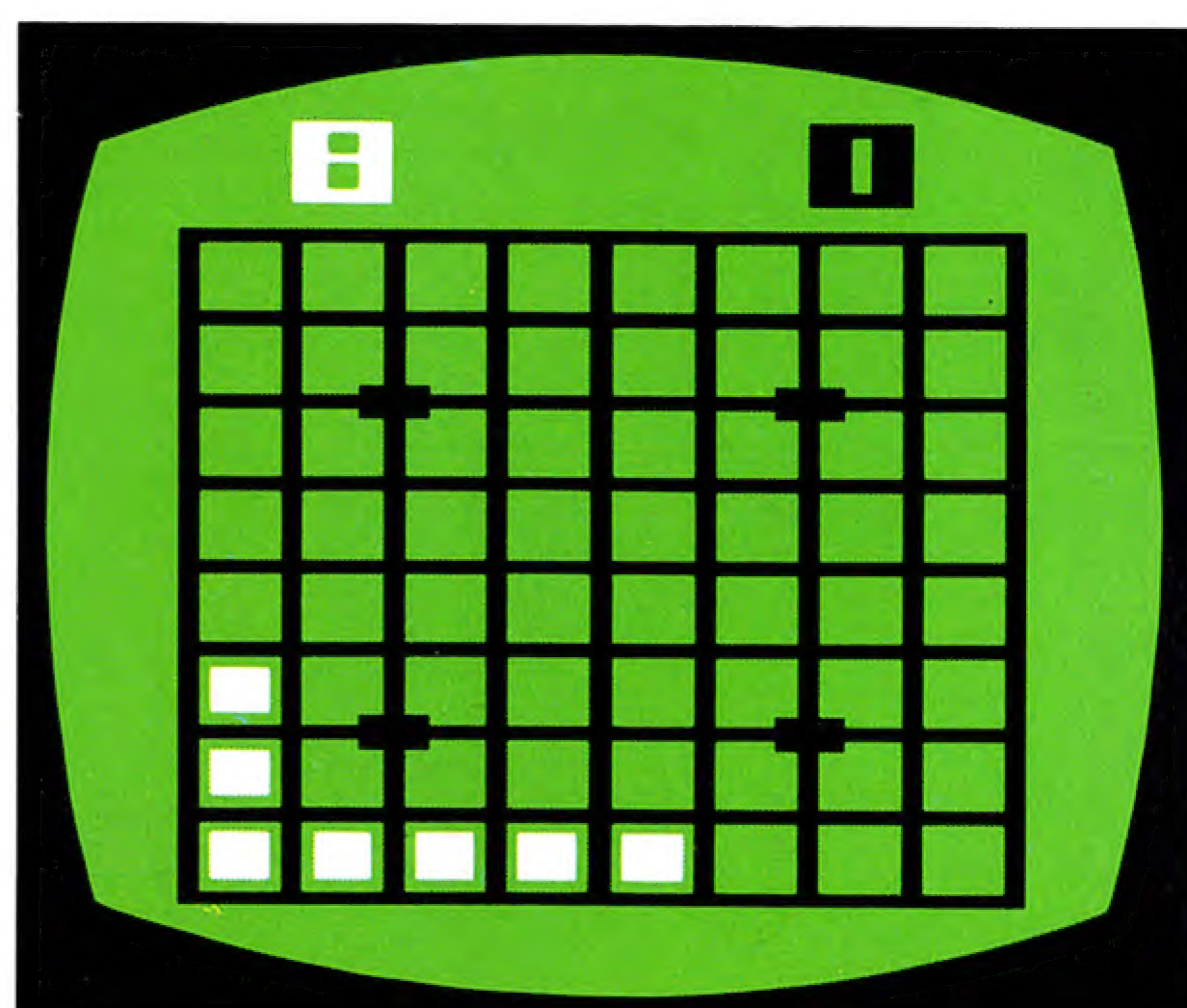
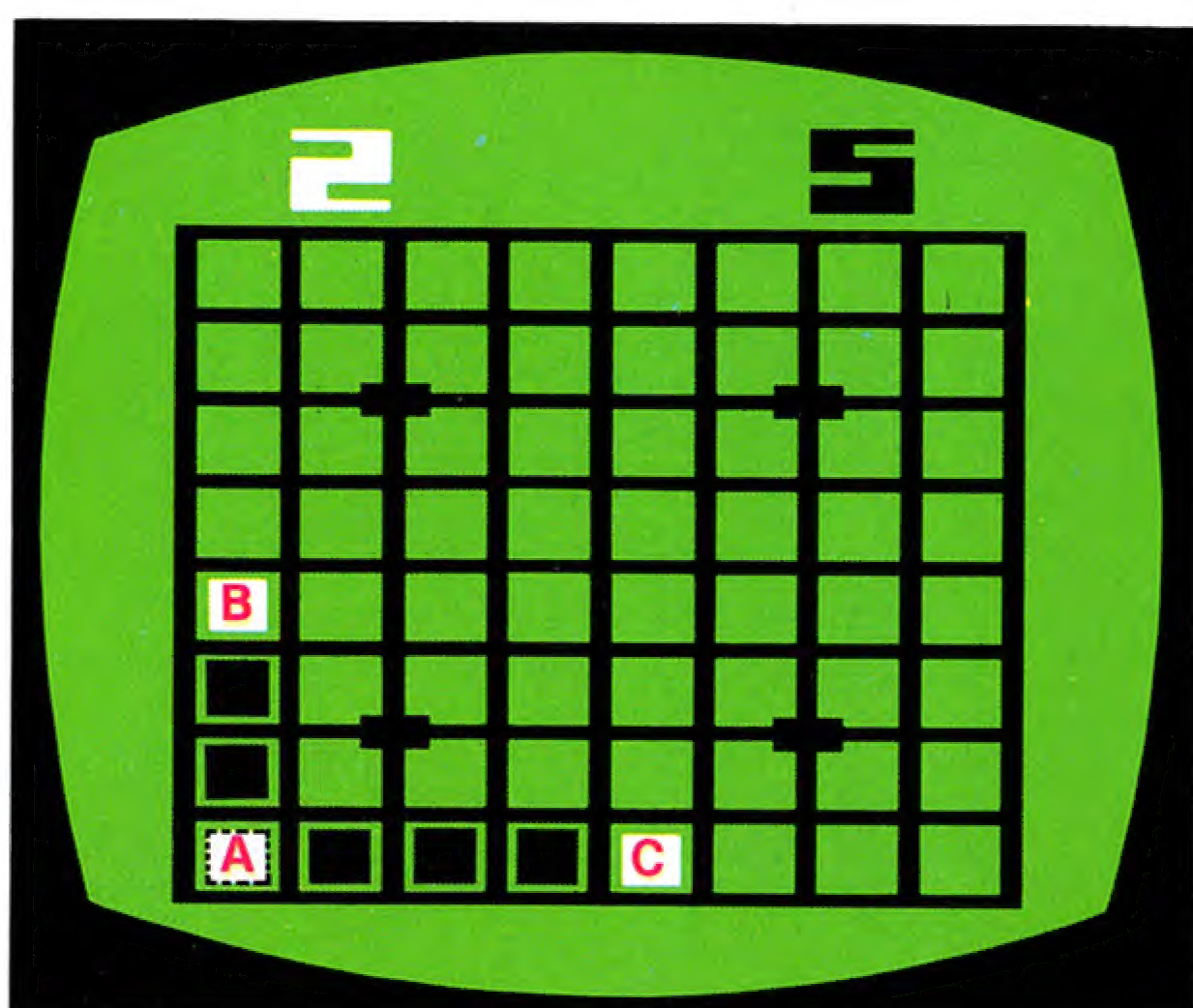
blanc sur la case (B), prenant ainsi de flanc la rangée de son adversaire. Résultat:

- Il capture trois des cases de son adversaire (cases 1, 2 et 3 sur le diagramme).
- Il capture une nouvelle case (B).
- Il marque quatre points.
- Son adversaire perd trois cases et trois points.



On peut aussi prendre l'adversaire de flanc dans plusieurs directions à la fois (horizontalement, verticalement et en diagonale). Par exemple, l'occupation de la case A (voir le diagramme ci-dessous) permet au

joueur blanc de prendre son adversaire de flanc à la fois horizontalement et verticalement. Il marque six points et capture cinq des cases de son adversaire.



S'il est impossible à un joueur de prendre son adversaire de flanc et de capturer au moins une case, le curseur change de couleur au bout d'une seconde et le joueur perd son tour.

Si aucun des deux joueurs ne peut jouer, la partie est terminée. C'est ce

qui se produit lorsque l'un des joueurs a perdu tous ses pions. Ou encore lorsqu'il reste des cases vides et que les deux joueurs ont encore des pions mais qu'il leur est impossible de jouer un coup légal. Pour ceux qui aiment la difficulté : essayez de battre l'ordinateur par 64 à 0 au jeu 1.

UTILISATION DES COMMANDES

POUR DÉPLACER LE CURSEUR : Quand on déplace la manette vers la droite, la gauche, l'avant, l'arrière ou en diagonale, le curseur se déplace de la même manière sur le damier.

POUR PLACER SES PIONS : Le joueur amène le curseur sur la case désirée et presse le bouton rouge de la commande. La case lui appartient alors et elle prend sa couleur (noir ou blanc).

PUPITRE DE COMMANDE

SÉLECTEUR DE JEU (game select) : Il sert à sélectionner le numéro du jeu désiré. Ce numéro apparaît en haut et à gauche de l'écran. (Voir "Niveaux de difficulté")

BOUTON DE REMISE À ZÉRO (game reset) : Il sert à commencer ou recommencer une partie chaque fois qu'on le désire. Si le numéro du jeu est déjà sur l'écran quand on presse le bouton de **remise à zéro**, il disparaît pour faire place au score.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE GAUCHE (left difficulty) : En position **a**, ce sélecteur met le jeu en mode de composition et on peut utiliser l'une des deux manettes pour

placer des cases sur le damier. Pour cela, on amène le curseur sur la case désirée à l'aide de la manette. En pressant et en lâchant le bouton rouge de la commande, on fait passer la case alternativement au blanc, au noir et au vert (case vide).

Le mode de composition sert à étudier des problèmes spécifiques ou à analyser des situations expérimentales. En haut de l'écran, le score change au fur et à mesure qu'on dispose les cases sur le damier.

Pour une partie normale, mettre le **sélecteur de difficulté de gauche** en position **b**.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE DROITE (right difficulty) : En position **a**, c'est le joueur noir qui joue le premier; en position **b**, le joueur blanc. La couleur du curseur indique qui doit jouer.

N.B. Les règles officielles de tournoi du jeu d'**OTHELLO*** prévoient que le joueur noir joue toujours le premier. Dans la version ATARI de ce jeu, il est possible au joueur blanc de jouer le premier, ce qui lui donne un avantage sur l'ordinateur.

NIVEAUX D'HABILETÉ AU JEU

Cette cartouche contient quatre variantes du jeu d'**OTHELLO**. Chaque numéro de jeu correspond à un certain niveau d'habileté (sauf le numéro 4 qui se joue à deux).

JEU 1

Niveau débutant. Un joueur affronte l'ordinateur; l'ordinateur joue avec l'habileté d'un joueur novice.

JEU 2

Niveau intermédiaire. Un joueur affronte l'ordinateur; l'ordinateur joue avec une habileté moyenne.

JEU 3

Niveau expert. Un joueur affronte l'ordinateur; l'ordinateur joue avec l'habileté d'un expert.

JEU 4

Deux joueurs s'affrontent.

SCORE

Chaque case capturée fait marquer un point. Chaque case perdue fait perdre un point. Le score du joueur qui utilise la commande de gauche s'affiche en haut et à gauche de l'écran; celui du joueur qui utilise la commande de droite, en haut et à droite.

Chaque partie commence avec deux cases noires et deux cases blanches au centre du damier. En fin de partie, la télévision change de

couleur à intervalles de quelques secondes. Le gagnant est le joueur qui a le score le plus élevé.

COUPS ILLÉGAUX :

Un coup n'est légal que si le joueur prend de flanc une case ou une rangée de cases de son adversaire. L'ordinateur refuse les coups illégaux et réagit en émettant un bruit d'explosion. Le joueur qui tente un coup illégal ne perd pas son tour pour autant.

STRATÉGIE

La stratégie qui suit est destinée à aider le joueur débutant. Les joueurs expérimentés pourront choisir une stratégie plus compliquée ou mettre au point leur propre stratégie.

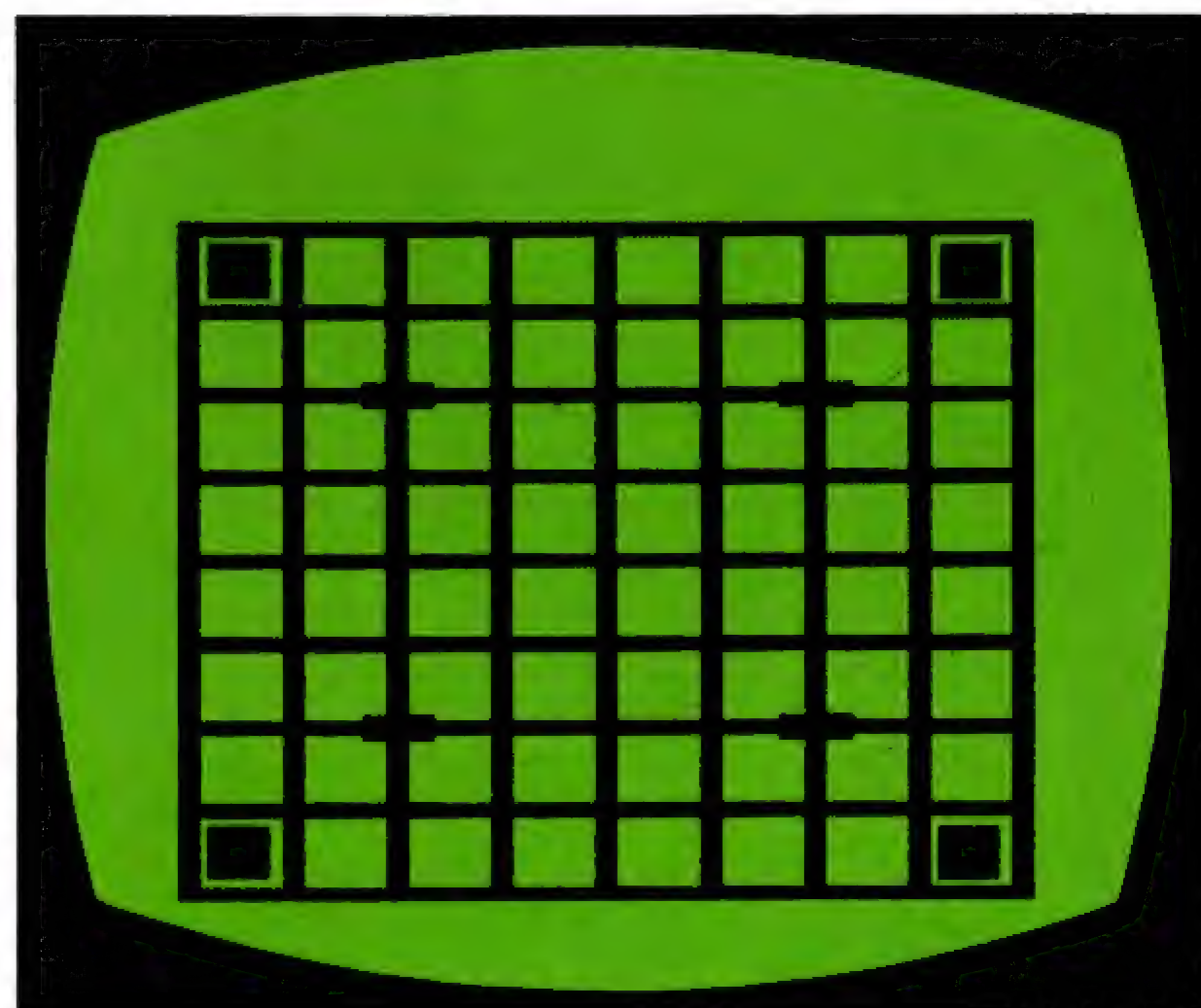
Une case de coin peut être très utile : elle ne peut pas être prise de flanc et fournit une extrémité permanente dans trois directions (horizontale, verticale et en diagonale). Il faut essayer de s'en emparer chaque fois que c'est possible.

Les cases qui forment les rangées des bords du damier sont également très utiles. Elles ne peuvent être prises de flanc que dans une direction, celle du bord, mais peuvent servir de case d'extrémité dans trois directions (deux en diagonale et une perpendiculaire au bord).

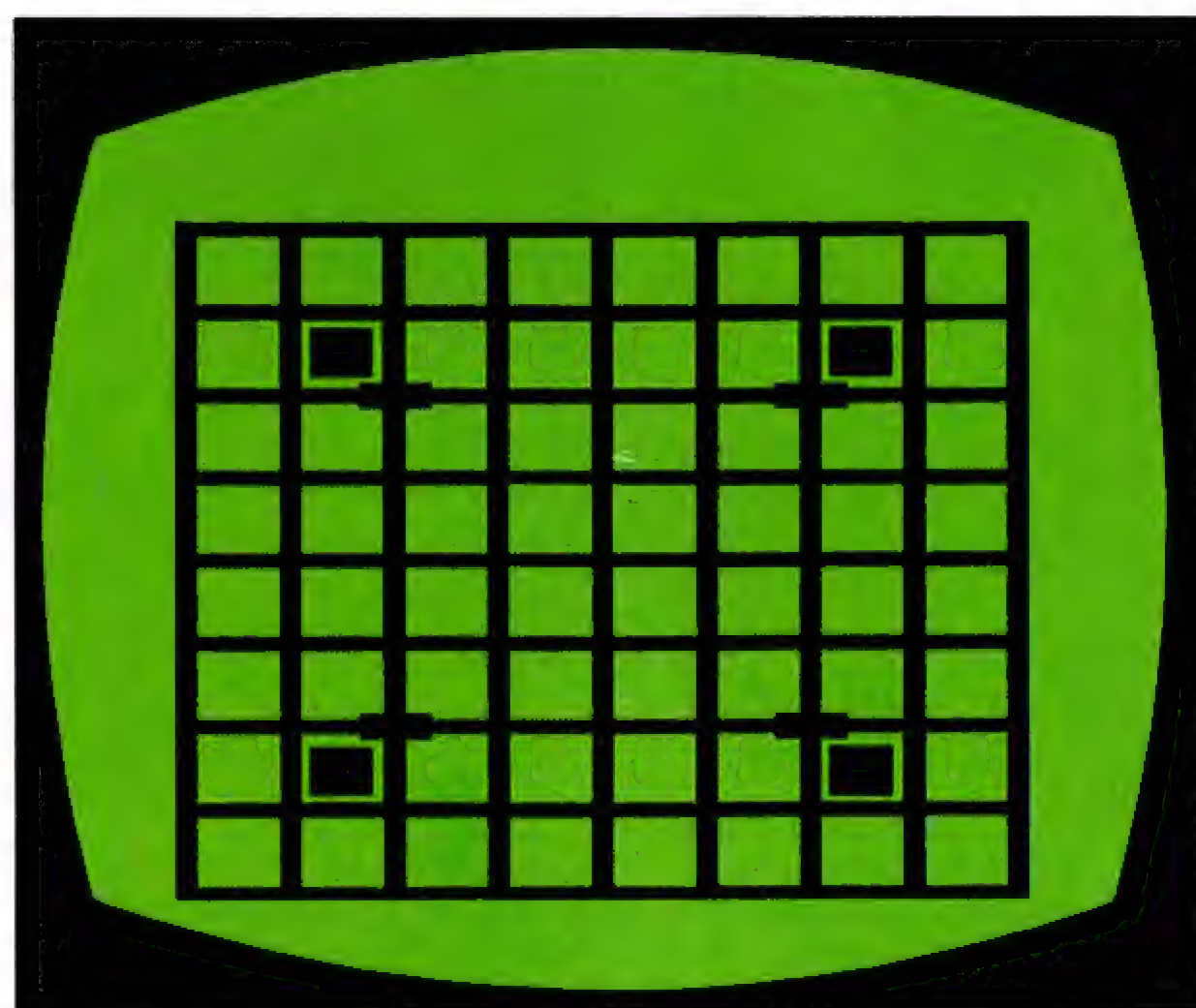
Il faut faire attention quand on approche la seconde rangée à partir des bords. Si l'on capture une case de ces rangées, l'adversaire peut s'en servir comme d'un pont pour atteindre une case de coin ou d'extrémité.

Un bloc de cases de la même couleur est souvent le facteur clé qui décide de la victoire. Un autre facteur clé est l'occupation des coins du damier.

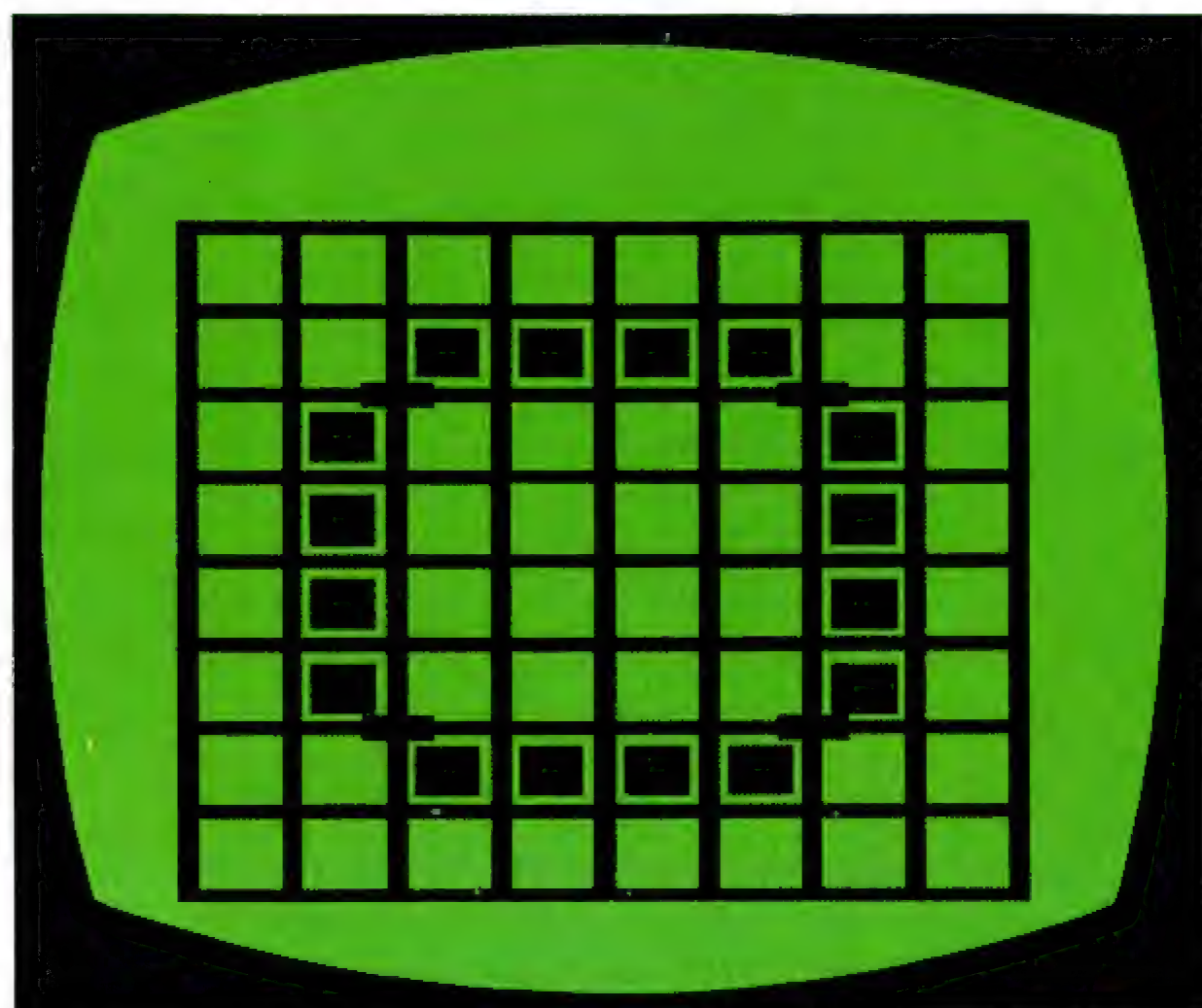
Les diagrammes qui suivent montrent comment faire pour gagner au jeu d'OTHELLO.



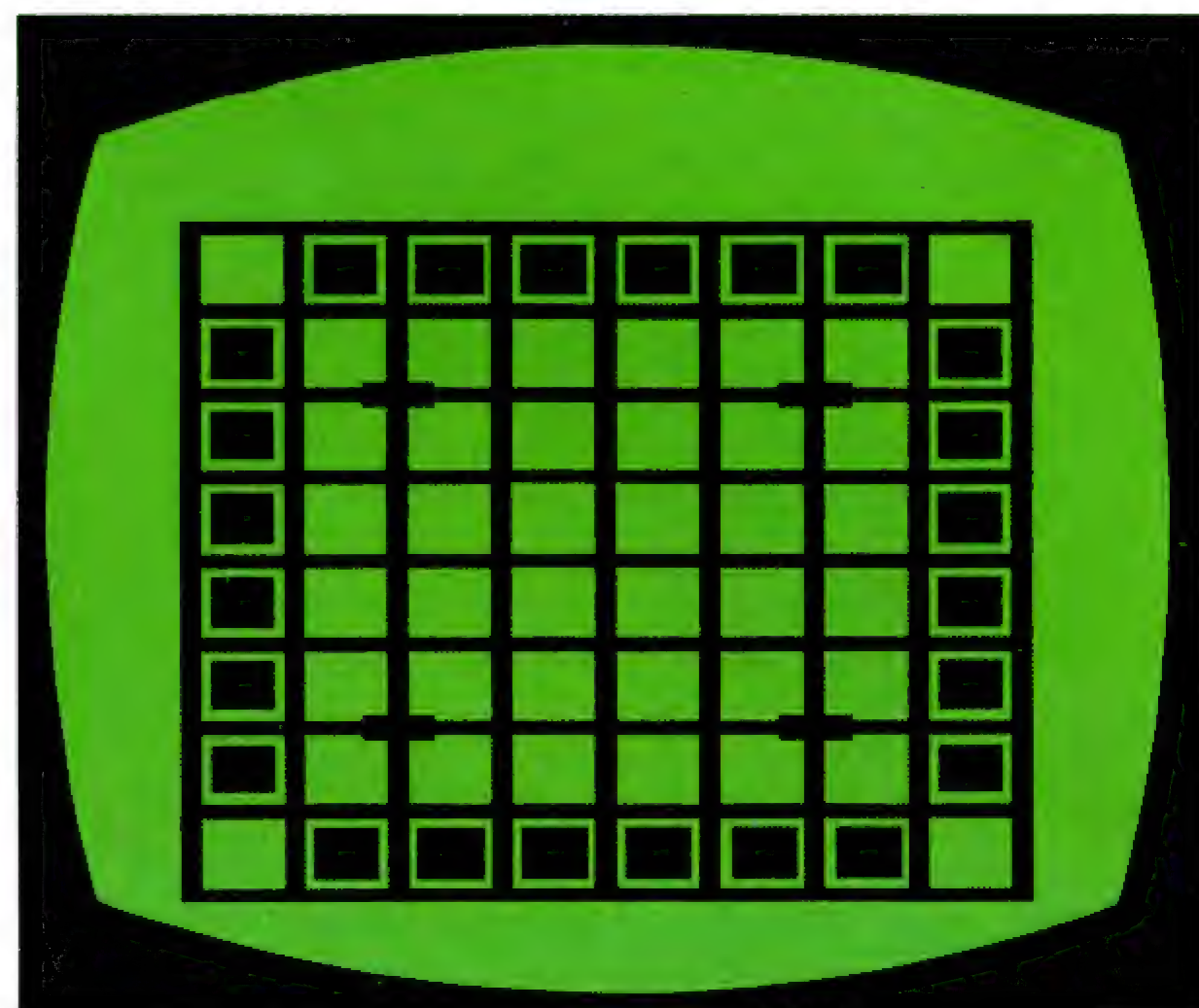
Les quatre cases de coin sont de bonnes cases à occuper. Elles sont imprenables.



Attention, ces cases sont dangereuses. L'adversaire peut manoeuvrer pour occuper les cases de coin.



Si un joueur joue sur ces cases, son adversaire aura moins de mal à occuper les cases extérieures (cases du bord). Autant que possible, éviter de jouer sur ces cases.



Il faut essayer d'occuper les cases du bord. Elles ne peuvent être capturées que dans une direction, celle du bord.

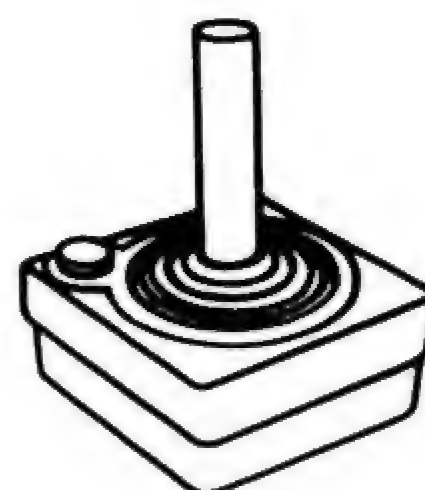
4 TELE-SPIELE

OTHELLO*

*OTHELLO ist ein Warenzeichen von Tsukuda Co., Ltd. für ihr Platten-Strategiespiel und dessen Ausrüstung.

Für diese ATARI® Game Program™-Kassette Knüppelsteuerungen benutzen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der **LINKEN** und **RECHTEN STEUERUNGSBUCHSE** an der Rückwands Ihres ATARI® Video-Computer-Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf nach links oben gegen den Fernsehbildschirm weist.

Für Spiele mit einem Spieler den Steuerknüppel benutzen, der in die **LINKE STEUERUNGSBUCHSE** gesteckt wird. *Weitere Einzelheiten in Abschnitt 3 Ihres Handbuchs für Besitzer von Video-Computer-Systemen.*



HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI Game Program™-Kassette den Konsolenstromschalter (**power**) stets **AUS (off)**. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Lebensdauer Ihres ATARI Video-Computer-Systems verlängert.

SPIEL UND ZIEL

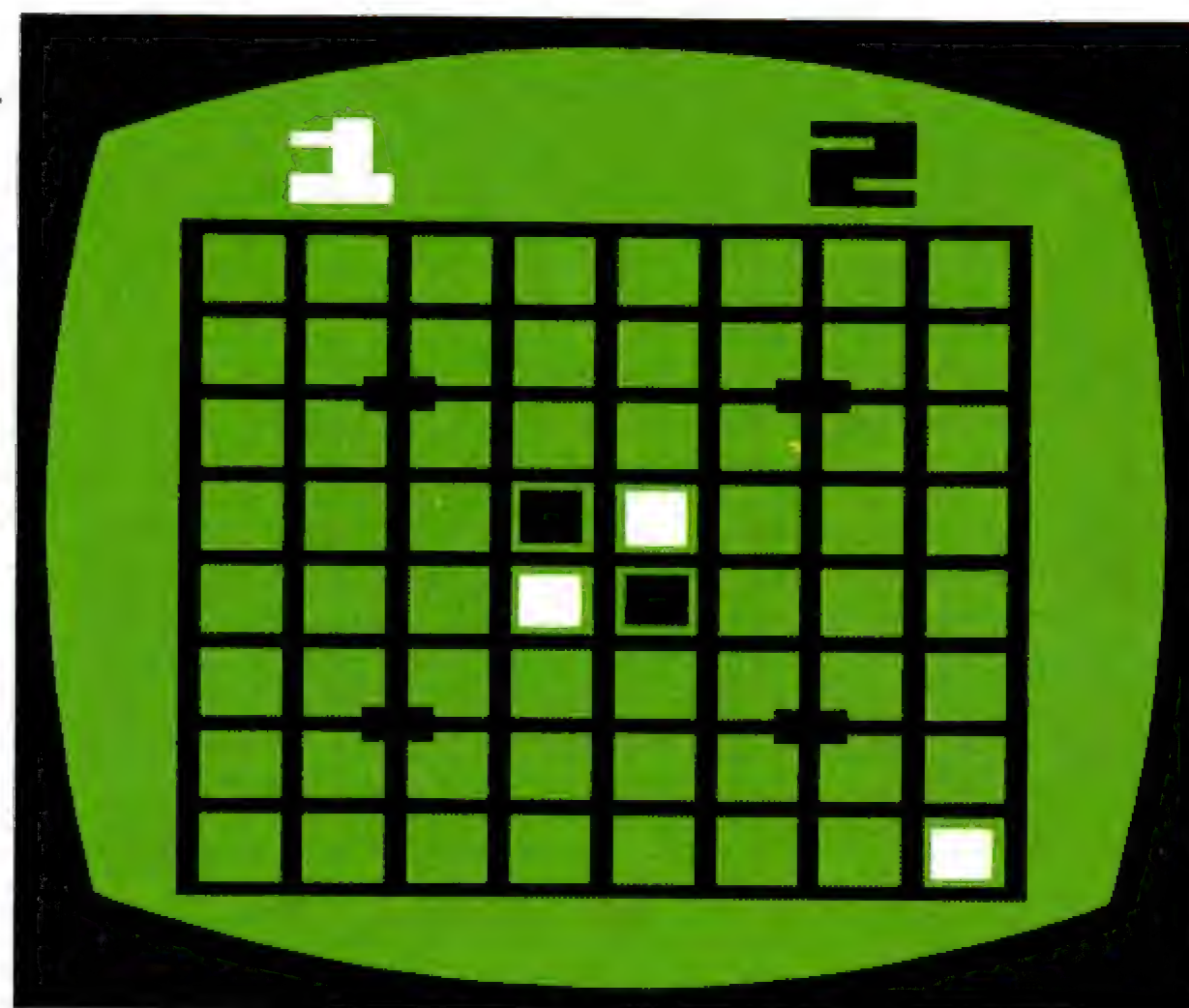
Nur gezielte Strategie, Voraussicht, und listiges Können führen bei diesem Spiel zum Erfolg.

Das Spielfeld ist in 64 Quadrate aufgeteilt. Jeder Spieler verkörpert eine Farbe (Weiß oder Schwarz); gespielt wird wechselseitig. Das Ziel ist, so viele Quadrate wie möglich zu erobern. Haben Sie ein Quadrat eingenommen, geht es in Ihren Besitz über und nimmt Ihre Farbe an. Die entsprechende Punktzahl blendet sich oben am Bildschirm ein.

Um ein Quadrat einzunehmen, müssen Sie Ihren Gegner **UMFASSEN**. Dazu müssen Sie Ihre Quadrate auf dem Feld so anordnen, daß sich ein oder mehrere gegnerische Quadrate in einer Reihe befinden, deren Enden an je eines Ihrer Quadrate angrenzen.

Zum Beispiel: Ihr weißes Quadrat (**A**) befand sich bereits in Position, wie im Diagramm gezeigt. Sind Sie am Zug, bringen oder stellen Sie einen Stein auf das weiße Quadrat (**B**), um die Reihe Ihres Gegners zu umfassen. Damit wird folgendes erreicht:

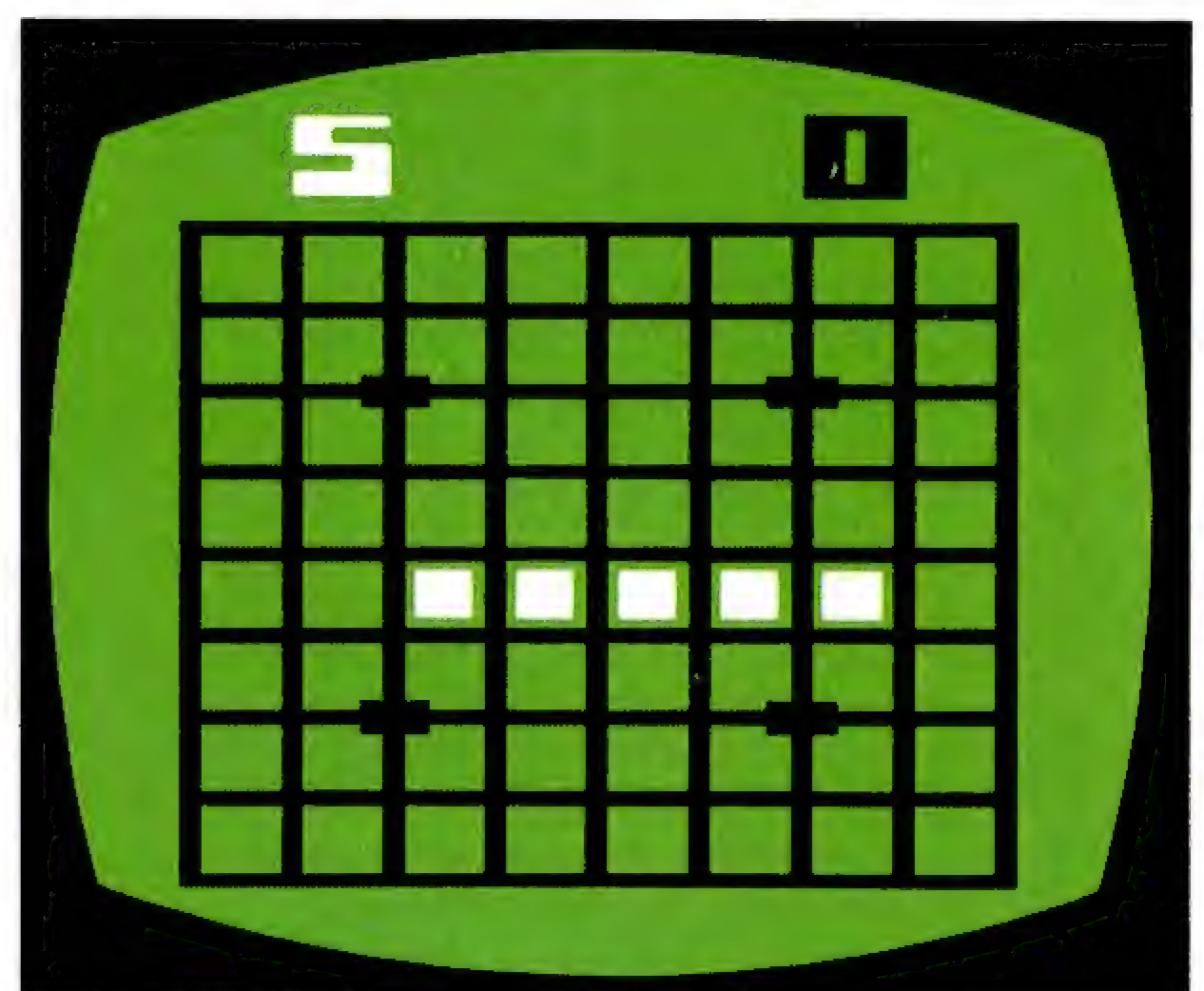
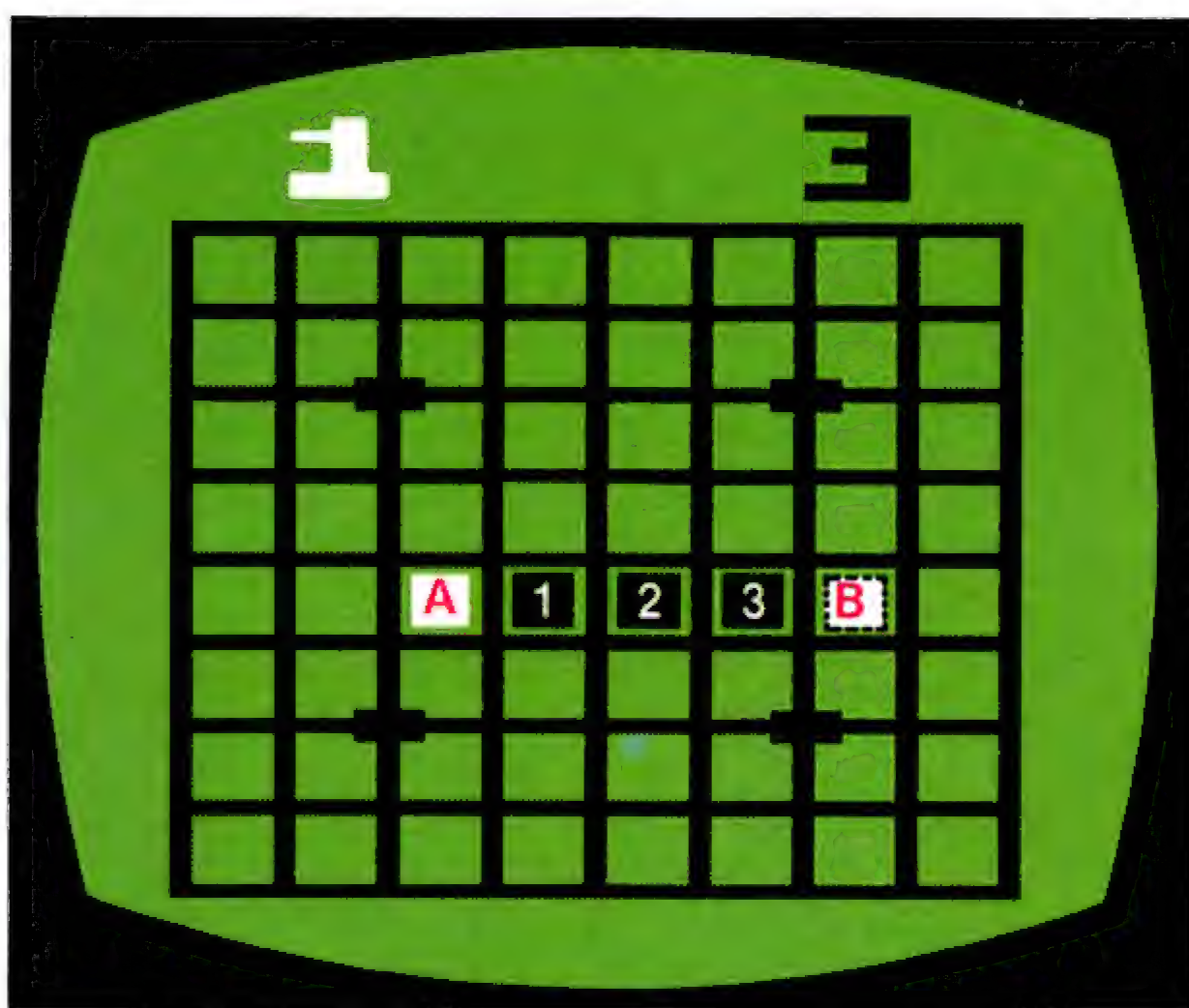
PUNKTZAHL/GESCHICK-
LICHKEITSSTUFE

ANFANGS-
AUFSTELLUNG


STANDANZEIGE

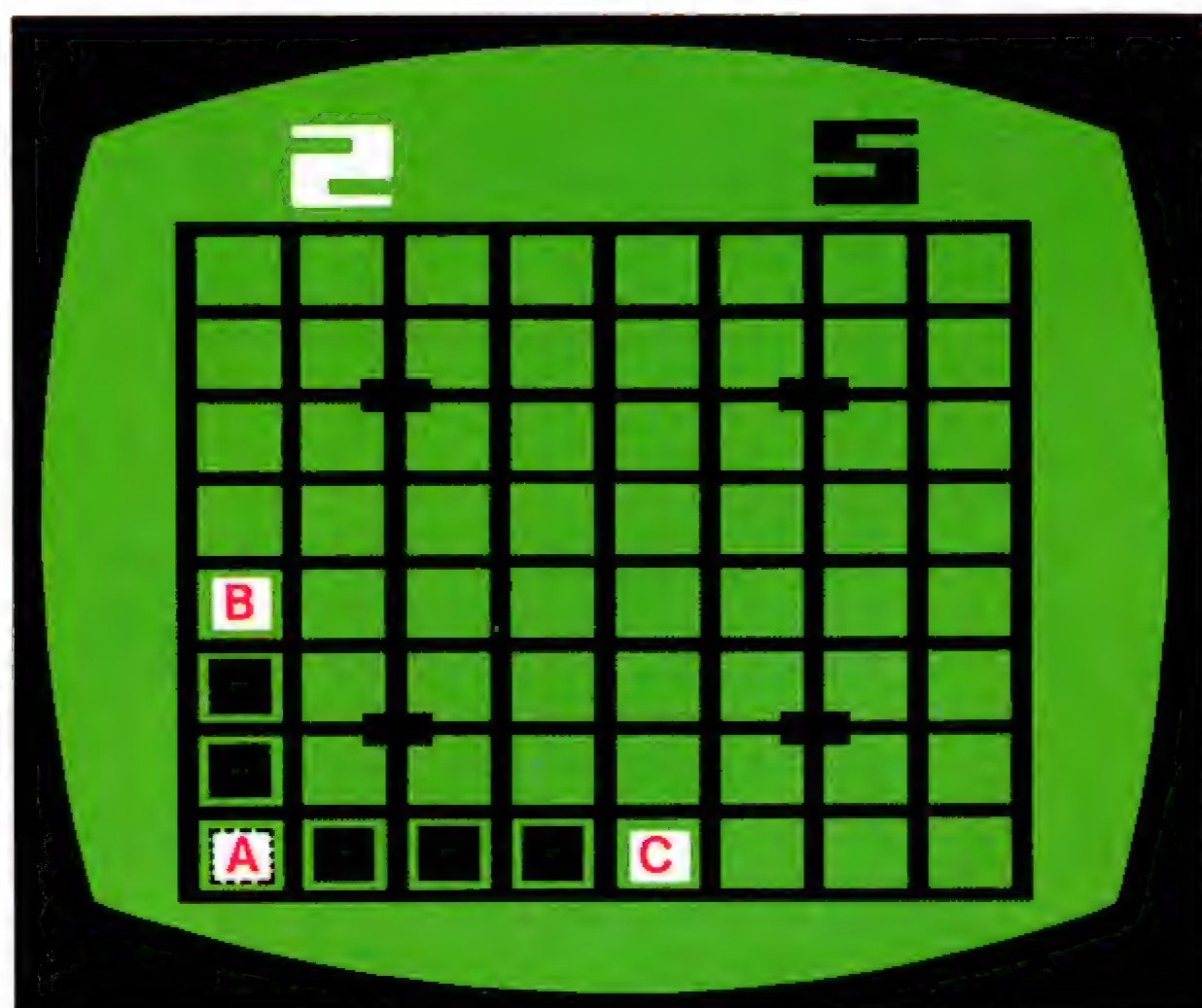
POSITIONSANZEIGE

- Sie nehmen drei der Quadrate Ihres Gegners ein (die Quadrate 1, 2 und 3 im Diagramm) —
- Sie nehmen ein neues Quadrat (b) ein —
- Sie erhalten vier Punkte —
- Ihr Gegner verliert drei Quadrate und drei Punkte.



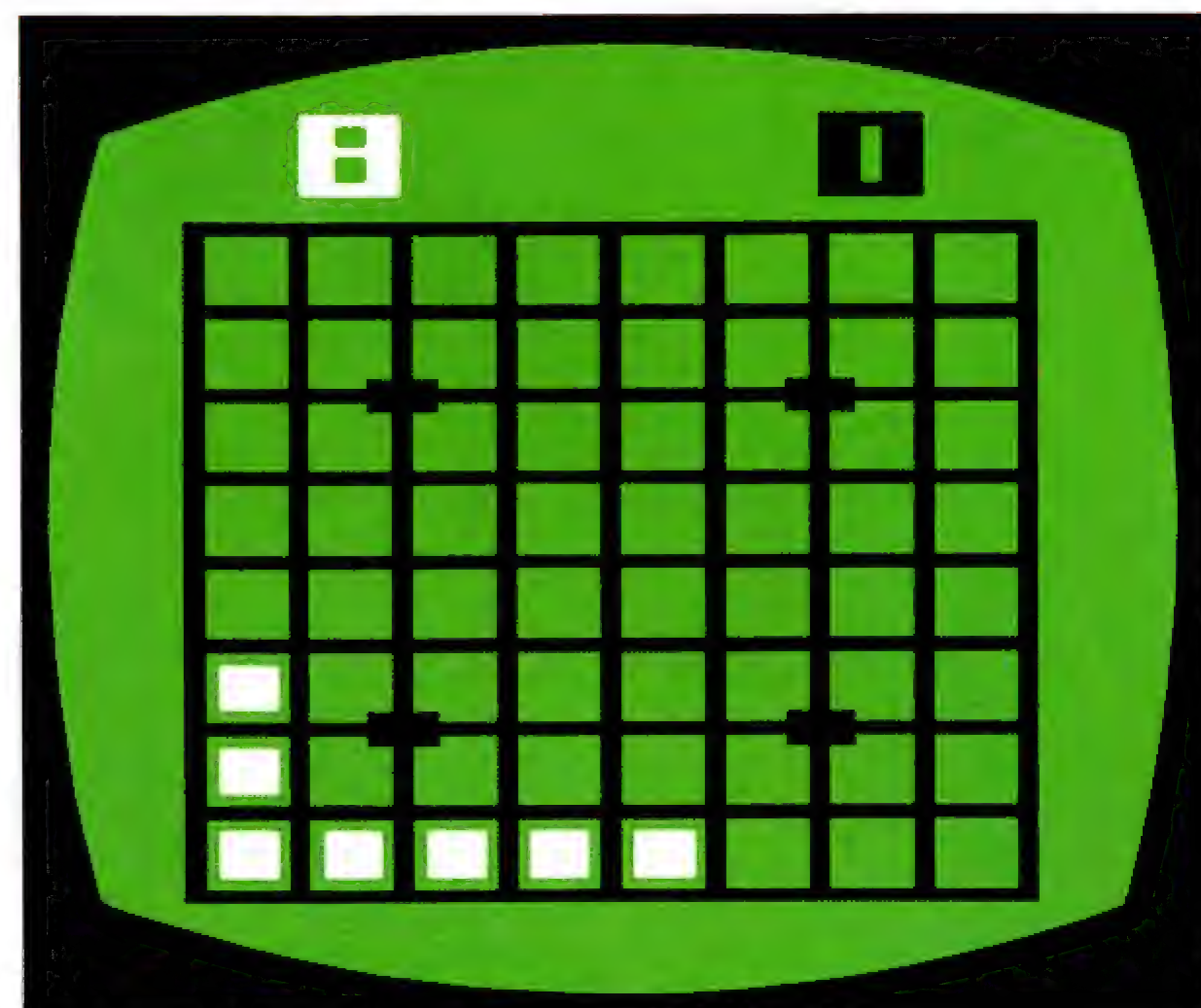
Sie können Ihren Gegner in mehreren Richtungen gleichzeitig umfassen (waagrecht, senkrecht oder diagonal). So können Sie beispielsweise bei einem neuen Zug auf Quadrat A (siehe folgendes

Diagramm) Ihren Gegner in zwei Richtungen umfassen — waagrecht und senkrecht. Dafür bekommen Sie sechs Punkte und nehmen sechs gegnerische Quadrate ein.



Stehen Ihnen keine Züge zur Verfügung, um zumindest ein Quadrat zu umfassen und einzunehmen, nimmt die Positionsanzeige nach einer Sekunde die Farbe Ihres Gegners an, und Sie setzen eine Runde aus.

Kann keiner der Spieler einen Zug machen, ist das Spiel zu Ende. Dies kann eintreten, wenn ein Spieler



keine Steine auf dem Spielfeld übrig hat. Außerdem kann ein Spiel beendet werden, wenn sich leere Quadrate auf dem Spielfeld befinden und beide Spieler zwar noch Steine, jedoch keine möglichen Züge zur Verfügung haben. Als besondere Herausforderung: Besiegen Sie den Computer 64 zu 0 in Spiel 1!

ANWENDUNG DER STEUERUNG

POSITIONSANZEIGE: Um die Positionsanzeige auf dem Feld in eine Richtung zu bewegen, Steuerknüppel in die gleiche Richtung bewegen: rechts, links, vorwärts, rückwärts oder diagonal. Wenn die Positionsanzeige über das Spielfeld hinausgeführt wird, „umschlingt“ sie das Spielfeld und taucht auf der

entgegengesetzten Seite wieder auf.

ZUG-AUFSTELLUNG: Positionsanzeige zum gewünschten Quadrat bewegen und roten Knopf drücken. Das Quadrat gehört dann Ihnen und nimmt Ihre Farbe an (Weiß oder Schwarz).

KONSOLENSTEUERUNGEN

SPIELWAHLSCHALTER (game select): Mit diesem Schalter wählen Sie das gewünschte Spiel. Die Spielnummer erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms (Siehe **Spielgeschicklichkeitsstufen**).

SPIELRÜCKSTELLSCHALTER (game reset): Diesen Schalter benutzen, um ein Spiel zu beginnen oder um ein Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zurückzustellen. Wird der **Game Reset-Schalter** niedergedrückt, während sich die Spielnummer auf dem Bildschirm befindet, so verschwindet sie, um der Spielstandanzeige Platz zu machen.

LINKER SCHWIERIGKEITS-SCHALTER (left difficulty): Ist der Schalter in der **a**-Stellung, befindet sich das Spiel im Aufstellungsmodus. Während dieser Zeit kann jeder der Spieler mit dem Steuerknüppel Quadrate im Feld platzieren. Dazu wird die Positionsanzeige mit dem Steuerknüppel auf das gewünschte Quadrat gebracht. Wenn der rote Knopf gedrückt und wieder losgelassen wird, wechselt das Quadrat

von weiß auf schwarz und leer (grün).

Benutzen Sie den Aufstellungsmodus, um spezielle Probleme zu lösen oder um Spielsituationen auszuprobieren. Die Punktzahlen oben auf dem Bildschirm ändern sich, wenn Quadrate auf dem Feld verteilt werden.

Für ein normales Spiel **linken Schwierigkeitsschalter (left difficulty)** in die **b**-Stellung bringen.

RECHTER SCHWIERIGKEITS-SCHALTER (right difficulty): In der **a**-Stellung macht der schwarze Spieler den ersten Zug; in der **b**-Stellung ist der weiße Spieler zuerst an der Reihe. Die Farbe der Positionsanzeige zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist.

HINWEIS: Die offiziellen Turnierregeln für **OTHELLO*** verlangen, daß der schwarze Spieler immer zuerst beginnt. In dieser ATARI-Spielversion besteht die Möglichkeit, daß auch der weiße Spieler beginnt und so einen Vorteil gegenüber dem Computer genießt.

SPIELGESCHICKLICHKEITSSTUFEN

In diesem Spielprogramm gibt es vier **OTHELLO**-Spiele. Jede Spielnummer bedeutet eine bestimmte Geschicklichkeitsstufe (außer Spiel 4, das für zwei Spieler ist).

SPIEL 1

Anfängerstufe. Ein Spieler spielt gegen den Computer; der Computer spielt mit der Geschicklichkeit eines Anfängers.

SPIEL 2

Mittlere Stufe. Ein Spieler spielt gegen den Computer; der Computer spielt mit Durchschnittsgeschicklichkeit.

SPIEL 3

Fortgeschrittenen-Stufe. Ein Spieler

spielt gegen den Computer; der Computer zeigt sich als erfahrener Gegner.

SPIEL 4

Zwei Spieler spielen gegeneinander.

PUNKTGEWINN

Jedes von Ihnen eingenommene Quadrat entspricht einem Punkt. Wenn Ihr Gegner Ihre Quadrate einnimmt, verlieren Sie Punkte. Die Punktzahl des Spielers mit der linken Knüppelsteuerung wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt; die Punktzahl des Spielers mit der rechten Knüppelsteuerung erscheint oben rechts.

Alle Spiele beginnen mit zwei schwarzen und zwei weißen Quadraten in der Feldmitte. Am Ende des Spieles wechselt der

Bildschirm alle paar Sekunden die Farbe. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

UNERLAUBTE ZÜGE:

Um einen erlaubten Zug zu machen, müssen Sie stets ein Quadrat oder eine Reihe von Quadraten des Gegners umfassen. Der Computer lehnt unerlaubte Züge ab und reagiert mit einem Schnarr-Ton. Wenn Sie versuchen, einen unerlaubten Zug durchzuführen, brauchen Sie deswegen keine Runde auszusetzen.

STRATEGIE

Die nun folgenden strategischen Hinweise sind für den Anfänger bestimmt. Wenn Sie ein fortgeschrittener Spieler sind, können Sie eine kompliziertere Strategie wählen oder selbst entwickeln.

Ein Eckenquadrat kann sich als äußerst wertvoll erweisen, da es nicht umfaßt werden kann und als fester Abschluß in drei Richtungen dient (waagrecht, senkrecht und

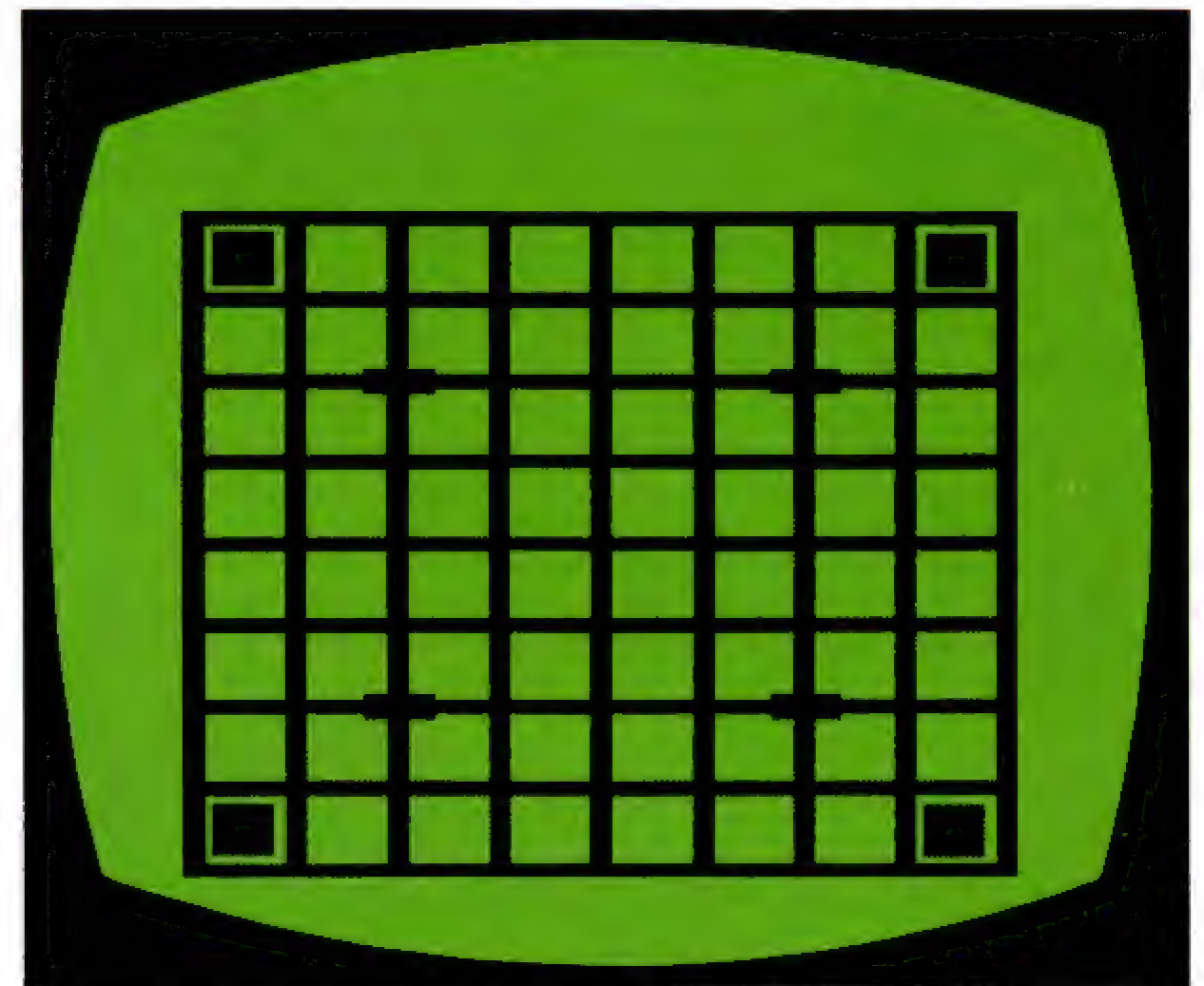
diagonal). Versuchen Sie so oft wie möglich, Eckenquadrate einzunehmen.

Auch Quadrate, die Reihen an den Außenkanten des Spielfeldes bilden, sind wertvoll. Sie können nur in einer Richtung entlang der Kante umfaßt werden und als Außen-, „Abschluß“ in drei Richtungen dienen (2mal diagonal, und rechtwinklig zur Kante).

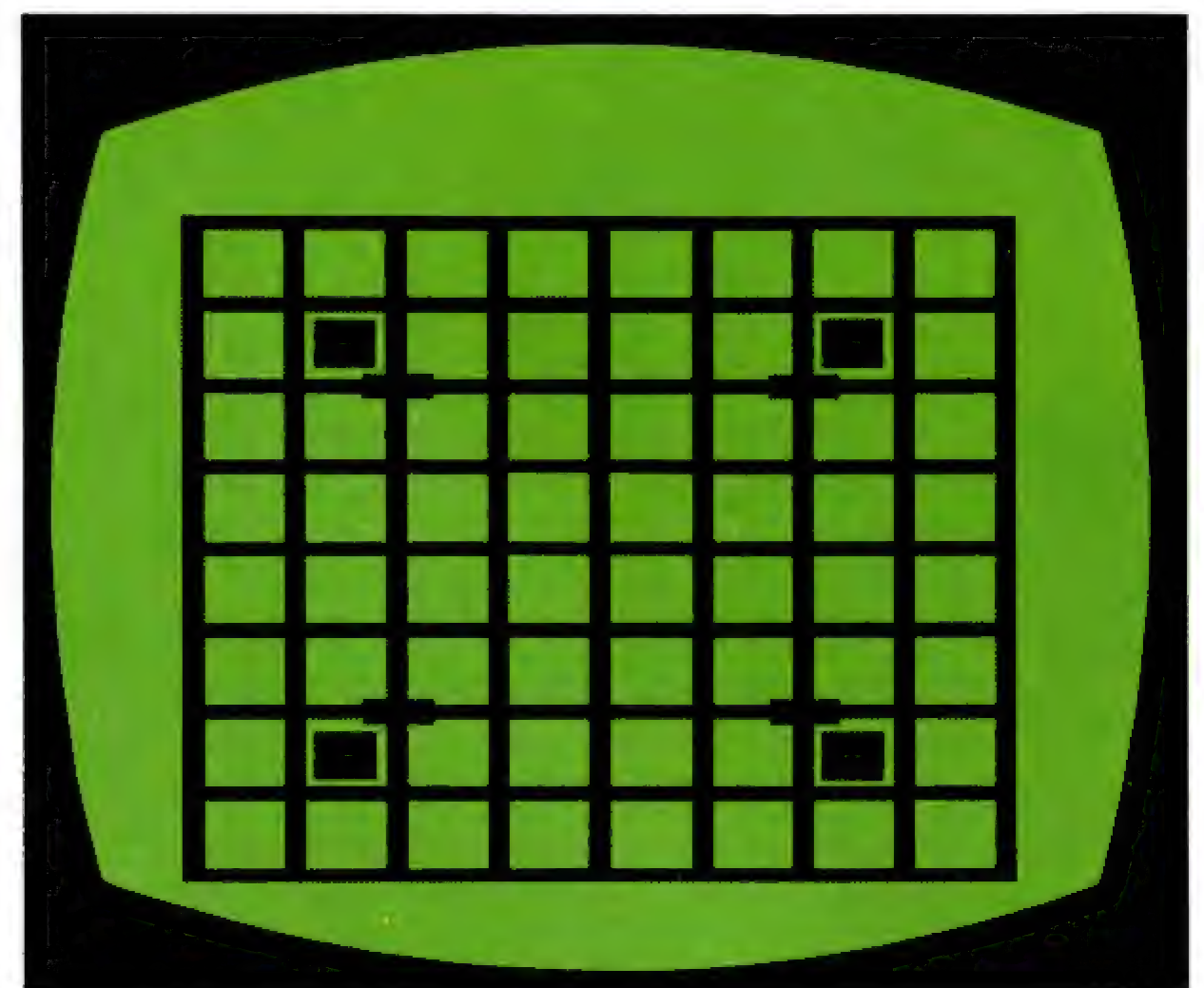
Nähern Sie sich vorsichtig einer Reihe, die neben der Außenreihe liegt. Denn nehmen Sie ein Quadrat in diesen Reihen ein, werden Sie zu einer möglichen Brücke (für Ihren Gegner) für eine Ecken- oder Abschlußstellung.

Ein zusammenhängender Block in einer Farbe ist oft ausschlaggebend zum Gewinn. Ein weiterer entscheidender Vorteil ist es, die Ecken des Felds zu beherrschen.

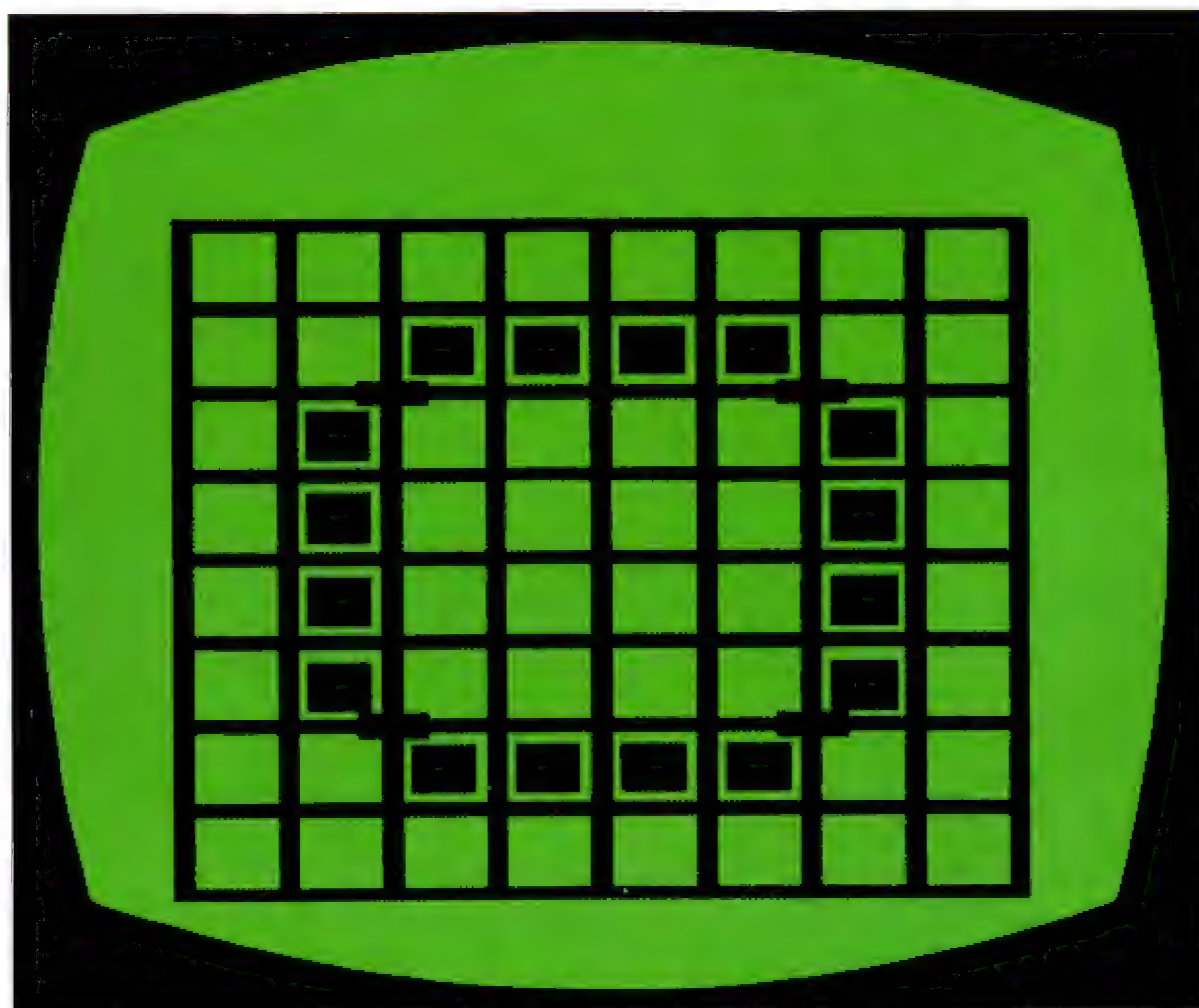
Die nachfolgenden Diagramme bieten graphische Beispiele für das erfolgreiche Spielen von **OTHELLO**.



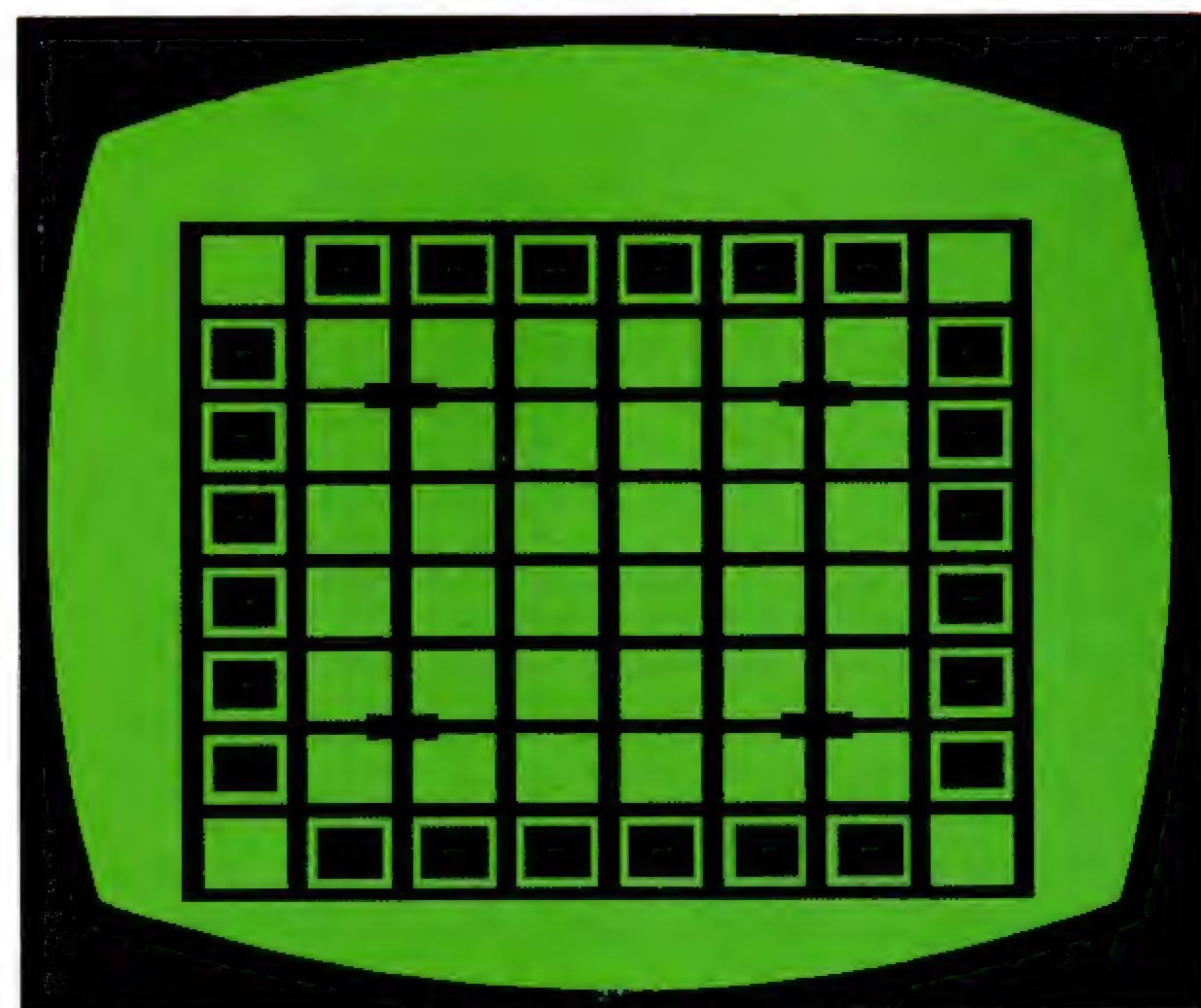
Es ist von Vorteil, alle vier Ecken zu besetzen. Sie können nicht eingenommen werden.



Seien Sie vorsichtig, wenn Sie diese Quadrate besetzen. Es kann Ihrem Gegner gelingen, die Eckenquadrate zu beschlagnahmen.



Wird in diesen Quadranten gespielt, machen Sie es Ihrem Gegner leichter, die „Kanten“- oder Außenquadrate zu erhalten. Vermeiden Sie soweit wie möglich, in diesen Quadranten zu spielen.



Versuchen Sie, die „Kanten“-Quadrate zu bekommen. An der Kante entlang können sie nur aus einer Richtung eingenommen werden.

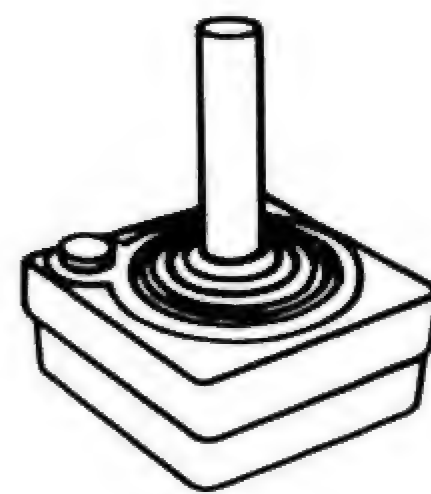
4 VIDEO GIOCHI

OTHELLO*

*OTHELLO è un marchio della Tsukuda Co., Ltd. e contraddistingue il gioco strategico a dischi e la relativa apparecchiatura da essa realizzati.

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che tali comandi siano saldamente inseriti nelle prese sinistra e destra (**LEFT** e **RIGHT CONTROLLER**) sul retro del Video Computer System™ ATARI. Tenere il comando con il bottone rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per le variazioni con un solo giocatore, inserire il comando a cloche nella presa sinistra (**LEFT CONTROLLER**). Per maggiori particolari, si veda il Capitolo 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System ATARI.



N.B.: L'interruttore di alimentazione della console (**power**) deve essere sempre in posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita del Video Computer System ATARI.

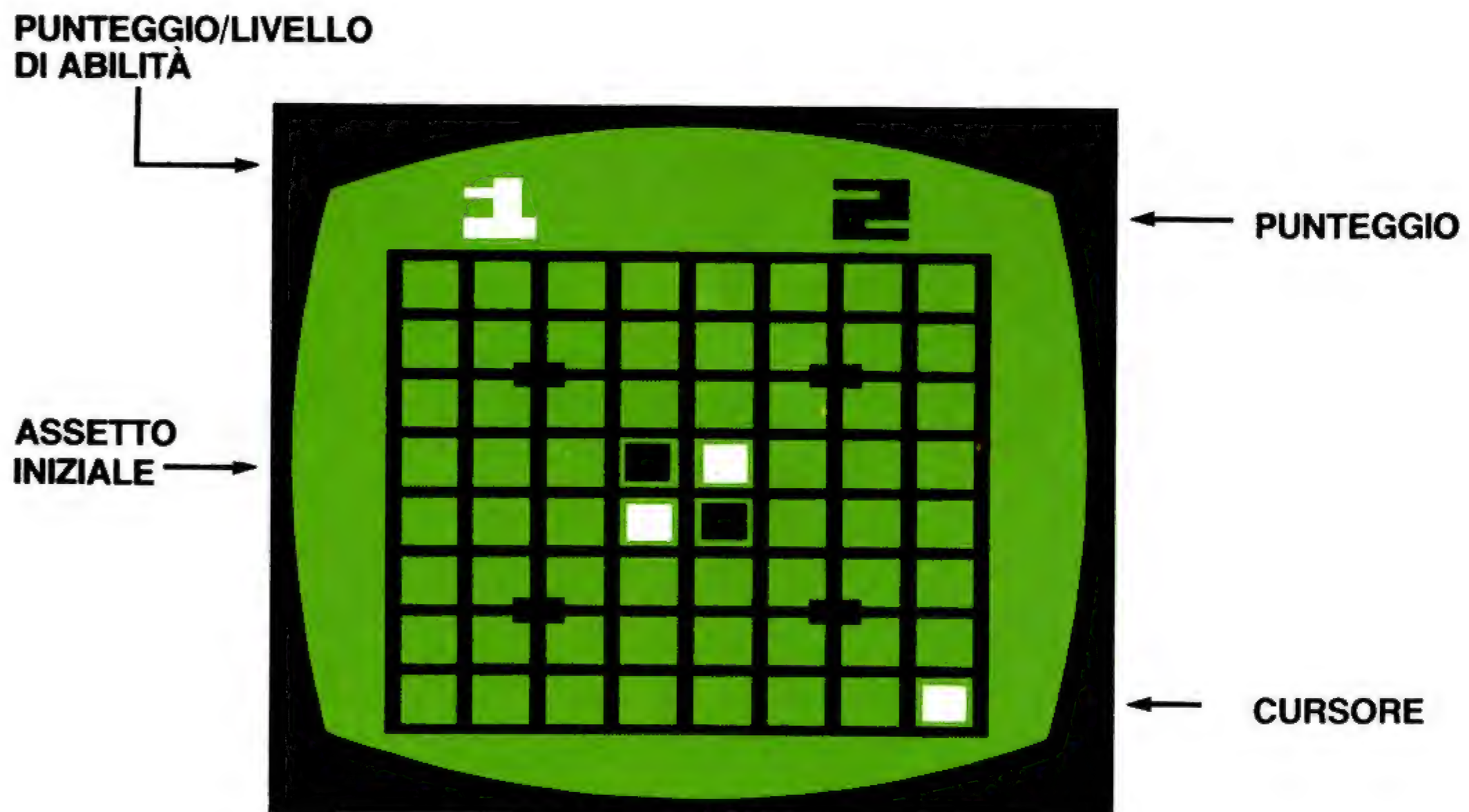
DESCRIZIONE E OBIETTIVO DEL GIOCO

Per avere successo in questo gioco è necessario elaborare una strategia ed usare il proprio intuito e la propria astuzia.

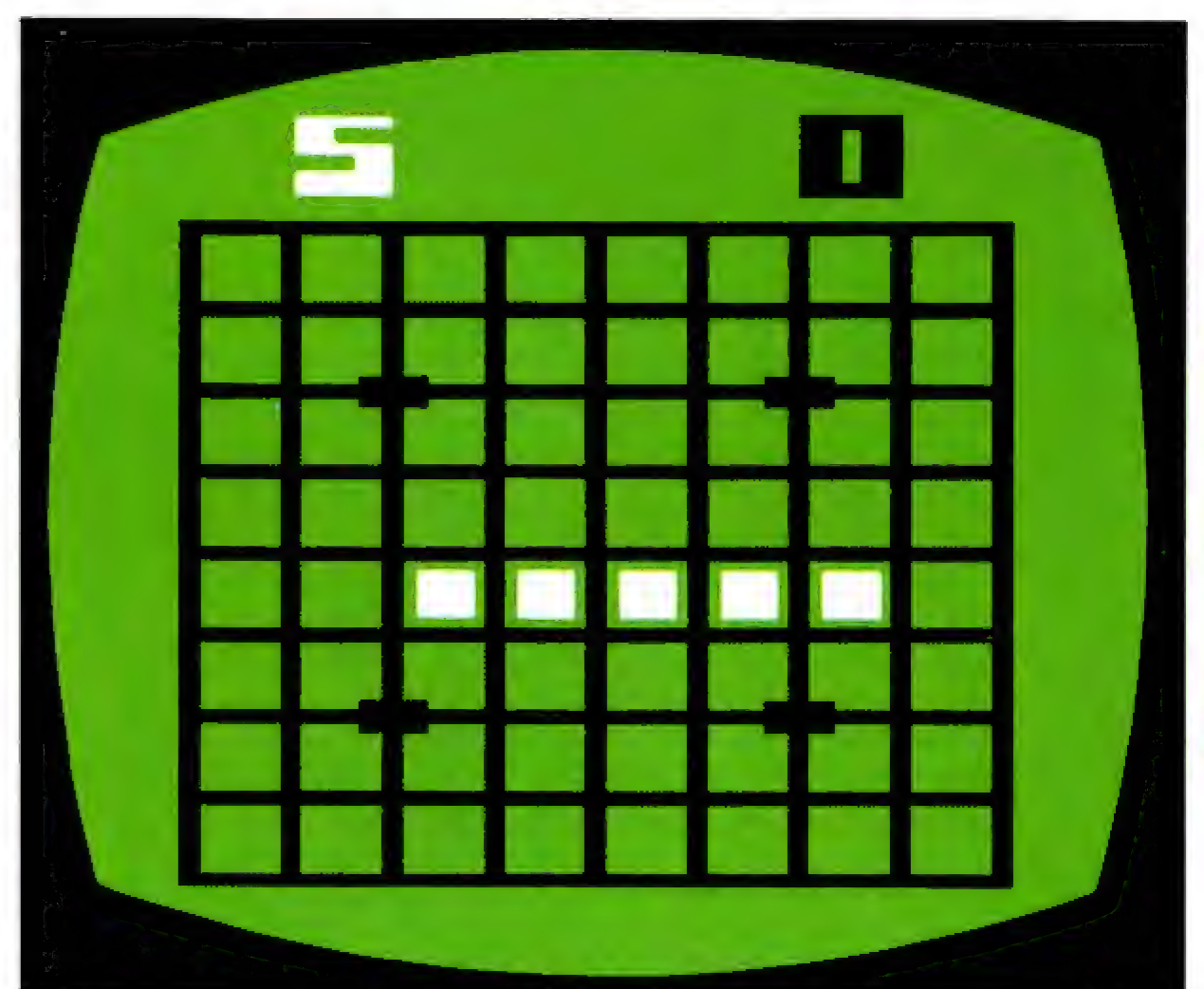
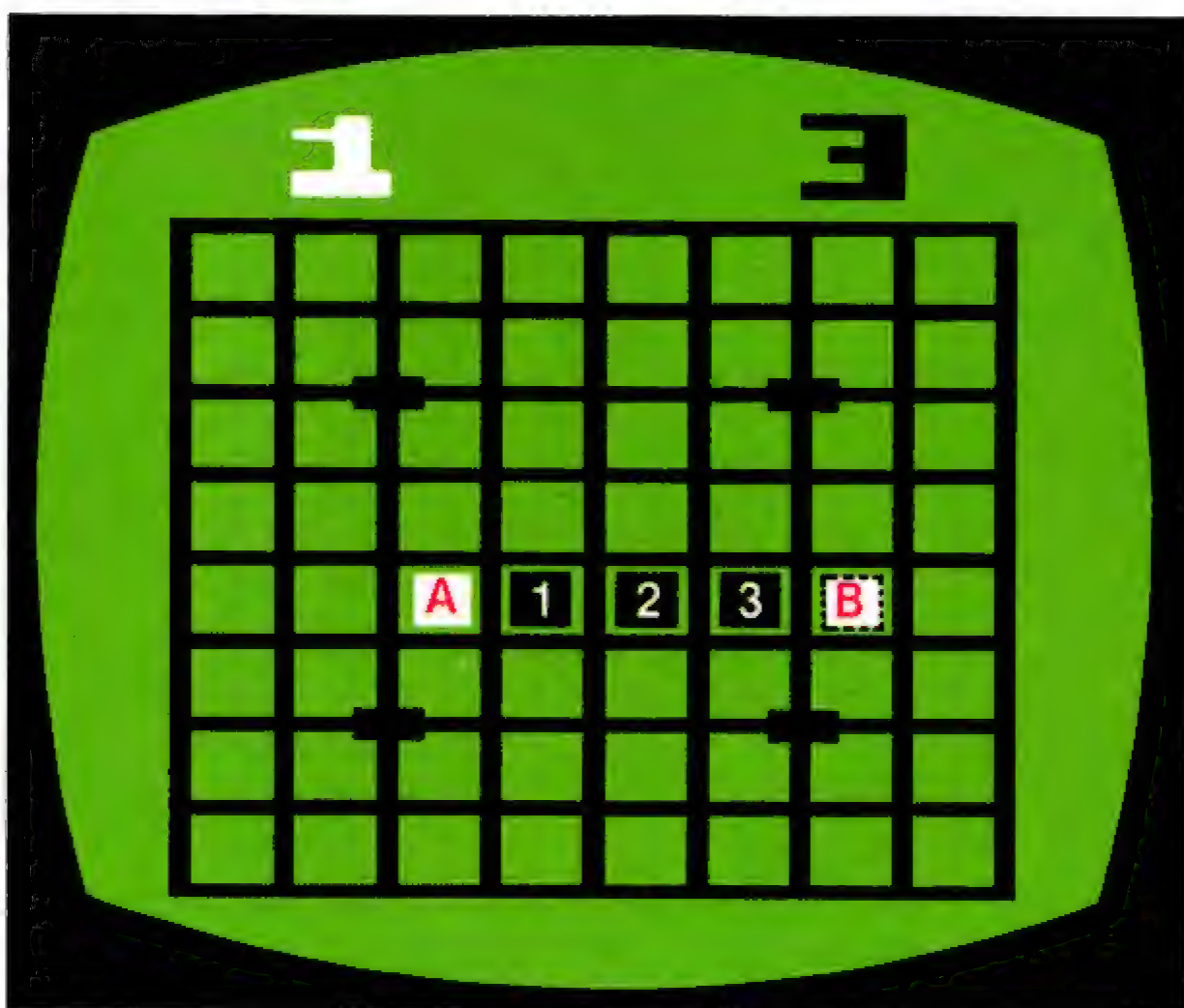
Il campo da gioco è costituito da un reticolo composto da 64 quadrati. I giocatori sono contraddistinti dal colore (bianco o nero) e tentano, a turno, di catturare il maggior numero possibile di quadrati. Quando un giocatore cattura un quadrato, quest'ultimo diviene di sua proprietà e ne assume pertanto il relativo colore. Il punteggio conseguito è mostrato in cima allo schermo.

Per catturare un quadrato, è necessario **AGGIRARE** l'avversario. A tale scopo, si devono piazzare i propri quadrati in modo che uno o più quadrati dell'avversario risultino disposti in una fila i cui estremi siano immediatamente contigui ad un proprio quadrato.

Nell'esempio qui sotto, il quadrato bianco (**A**) era già posizionato in quel punto del reticolo. Quando è il turno del bianco, si piazza una pedina sul quadrato bianco (**B**) in modo da aggirare la fila dell'avversario. I risultati di questa manovra sono i seguenti:

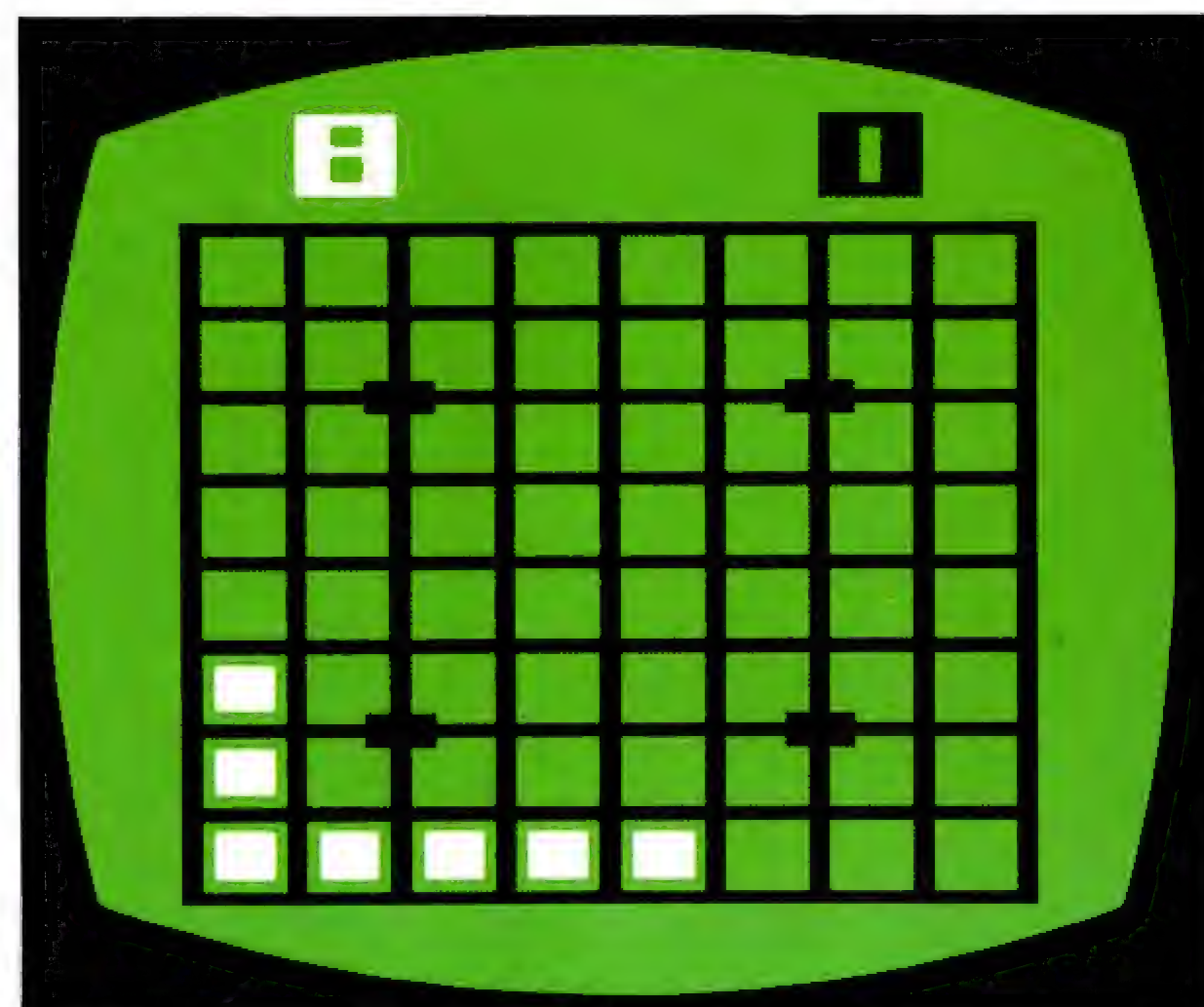
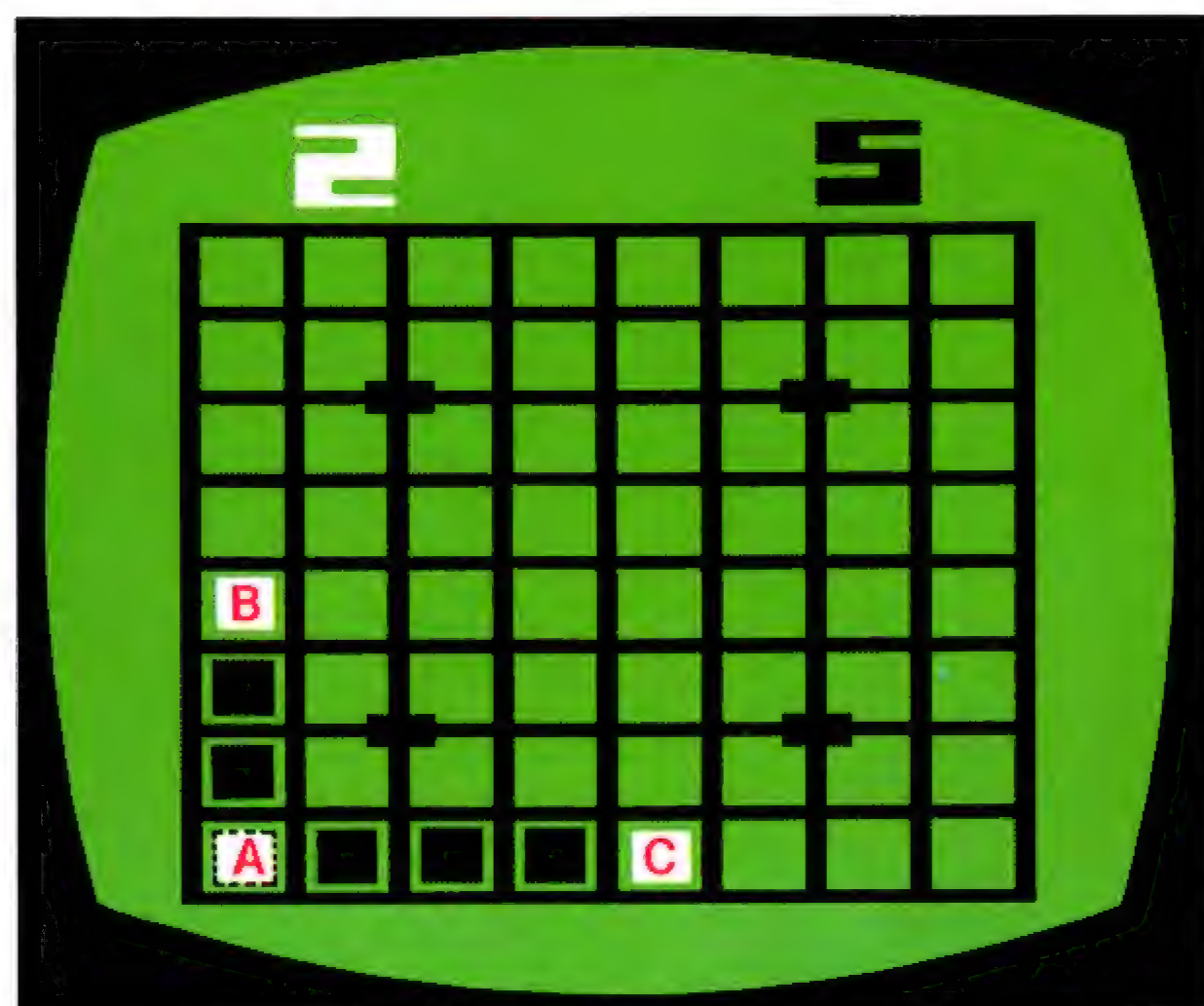


- Cattura di tre quadrati dell'avversario (nell'esempio, quadrati 1, 2 e 3);
- Cattura di un nuovo quadrato (B);
- Conseguimento di quattro punti;
- L'avversario perde tre quadrati e tre punti.



L'avversario può essere aggirato in più di un senso (orizzontale, verticale, diagonale) in una stessa mossa. Per esempio, muovendo nel quadrato A (vedi esempio seguente)

si è in grado di aggirare l'avversario in senso orizzontale e verticale: in tal modo si conseguono sei punti e si catturano cinque quadrati.



Se non si hanno più mosse a disposizione per la cattura di almeno un quadrato, il cursore assume il colore dell'avversario dopo un secondo e si perde il proprio turno.

Se nè l'uno nè l'altro giocatore è in grado di eseguire una mossa, il gioco ha termine. Altrettanto può

verificarsi quando un giocatore non ha più pedine in campo o quando ci sono quadrati vuoti ed entrambi i giocatori hanno ancora pedine ma non possono effettuare alcuna mossa valida. Per mettere a dura prova la propria abilità, si tenti di sconfiggere il computer 64 a 0 nel Gioco No. 1.

COME SI USA IL COMANDO A CLOCHE

PER SPOSTARE IL CURSORE:

Spingere la cloche a destra, a sinistra, avanti, indietro o diagonalmente a seconda della direzione desiderata. Se il cursore oltrepassa i limiti del reticolo, riappare al lato opposto del campo.

PER EFFETTUARE LA PROPRIA MOSSA:

Portare il cursore sul quadrato prescelto e premere il pulsante rosso del comando a cloche. In tal modo si cattura il quadrato, che cambia quindi colore (da bianco a nero o viceversa).

COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE SELEZIONE GIOCO (game select):

Serve per scegliere ed impostare il gioco desiderato. Il relativo numero appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo (v. **Livelli di abilità**).

COMMUTATORE RIPRISTINO GIOCO (game reset):

Serve per dare inizio al gioco o per azzerare e reimpostare il medesimo in qualsiasi momento. Quando si aziona questo commutatore, l'eventuale numero di gioco già visualizzato sullo schermo scompare ed al suo posto è mostrato il punteggio del giocatore.

COMMUTATORE DIFFICOLTÀ SINISTRO (left difficulty):

Nella posizione **a** questo comando imposta il gioco secondo un assetto che consente l'uso del comando a cloche di entrambi i giocatori per il piazzamento dei quadrati nel reticolo. A tale scopo, portare il cursore sul quadrato prescelto mediante il comando a cloche; premendo e lasciando andare il pulsante rosso del comando, il colore del quadrato

alterna tra bianco, nero e verde (vuoto).

Questo assetto può essere utilizzato per risolvere particolari problemi o sperimentare determinate situazioni. Il punteggio mostrato in cima allo schermo cambia a seconda del piazzamento dei quadrati nel corso del gioco.

Per giocare nel modo normale, portare il commutatore nella posizione **b**.

COMMUTATORE DIFFICOLTÀ DESTRO (right difficulty):

Nella posizione **a**, la prima mossa spetta al nero; nella posizione **b**, muove per primo il bianco. Il turno è indicato dal colore del cursore.

N.B.: Il regolamento ufficiale di torneo di **OTHELLO*** prevede che la prima mossa spetti sempre al nero. In questa versione del gioco realizzata da ATARI è consentito di concedere tale mossa al bianco, offrendogli un vantaggio sul computer.

LIVELLI DI ABILITÀ

Questo Game Program comprende quattro variazioni di **OTHELLO**, il cui rispettivo numero indica il livello di abilità richiesto (ad eccezione del Gioco 4, che è per due giocatori).

GIOCO 1

Per principianti. Un solo giocatore contro il computer, che gioca con l'abilità di un esordiente.

GIOCO 2

Livello intermedio. Un solo giocatore contro il computer, che gioca con abilità media.

GIOCO 3

Per esperti. Un solo giocatore contro il computer, che gioca con l'abilità di un professionista.

GIOCO 4

Versione per due giocatori, l'uno contro l'altro.

PUNTEGGIO

Ciascun quadrato catturato vale un punto; quando l'avversario cattura i propri quadrati, si perdono punti. Il punteggio del giocatore che ha in dotazione il comando di sinistra è mostrato nell'angolo superiore sinistro dello schermo; quello del giocatore che usa il comando di destra, nell'angolo superiore destro.

In tutte le variazioni del gioco, quest'ultimo ha inizio con due quadrati bianchi e due neri al centro del reticolo. Al termine della partita

lo schermo del televisore cambia colore ogni pochi secondi. Vince chi totalizza il punteggio più alto.

MOSSE NON CONSENTITE:

Il quadrato o la fila di quadrati dell'avversario deve sempre essere aggirato perché la mossa sia valida. Il computer respinge le mosse non consentite emettendo un suono sgradevole. Il tentativo di mossa non consentita non comporta la perdita del proprio turno.

STRATEGIA

La strategia di seguito suggerita può essere utile a chi gioca per le prime volte. Per i giocatori più esperti è probabilmente più indicata una strategia maggiormente complessa, che ciascuno potrà elaborare da sé.

Il piazzamento di un quadrato all'angolo del reticolo può rivelarsi particolarmente vantaggioso perché non consente l'aggiramento e serve come "terminale" permanente in tre sensi (verticale, orizzontale e

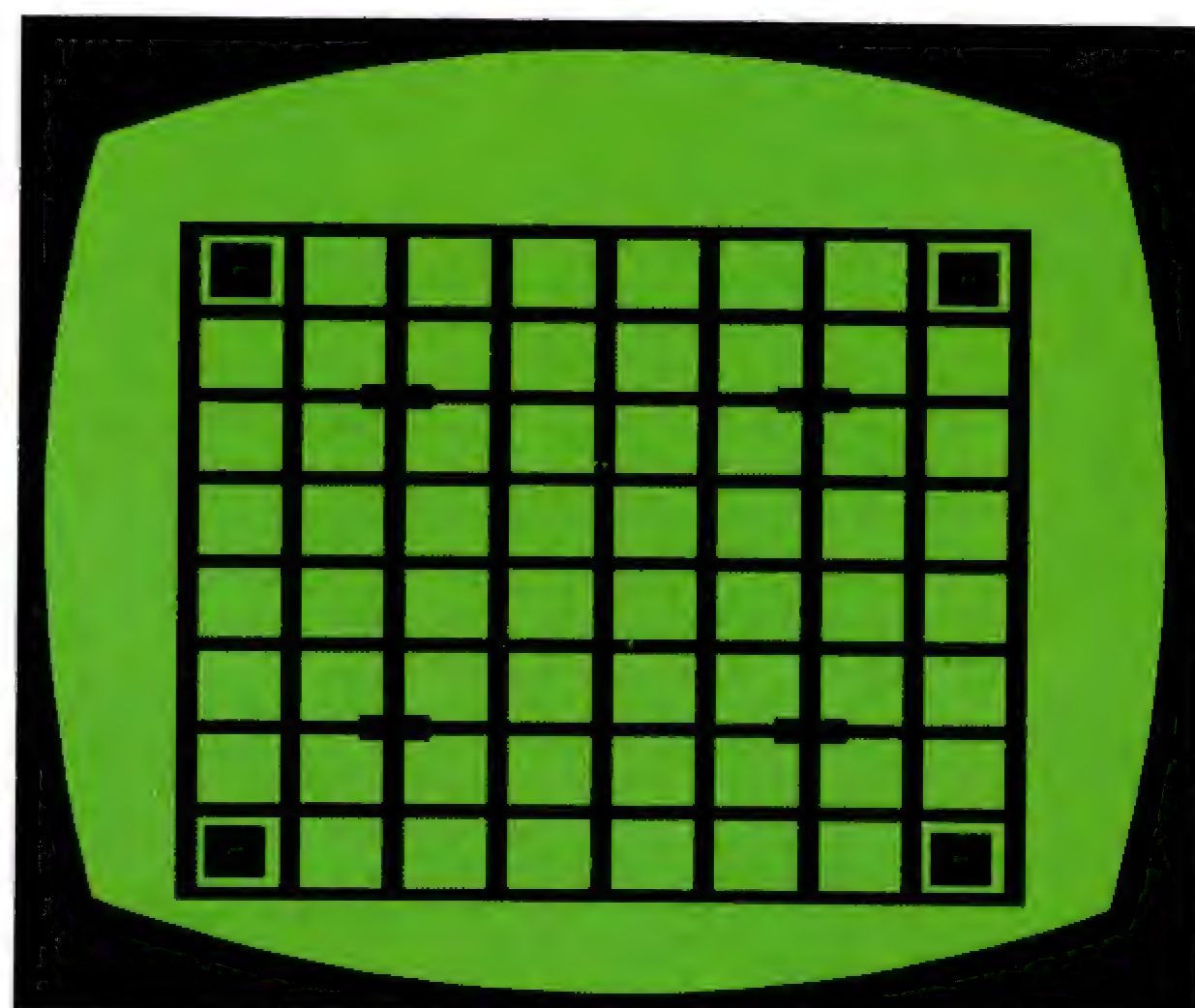
diagonale). Si consiglia di catturare quadrati d'angolo ogni qualvolta ciò sia possibile.

I quadrati che compongono file ai margini esterni del reticolo si rivelano analogamente vantaggiosi. Infatti, essi possono essere aggirati soltanto in un senso lungo il margine e possono servire come "terminale" esterno in tre sensi (2 diagonali e 1 perpendicolare al margine).

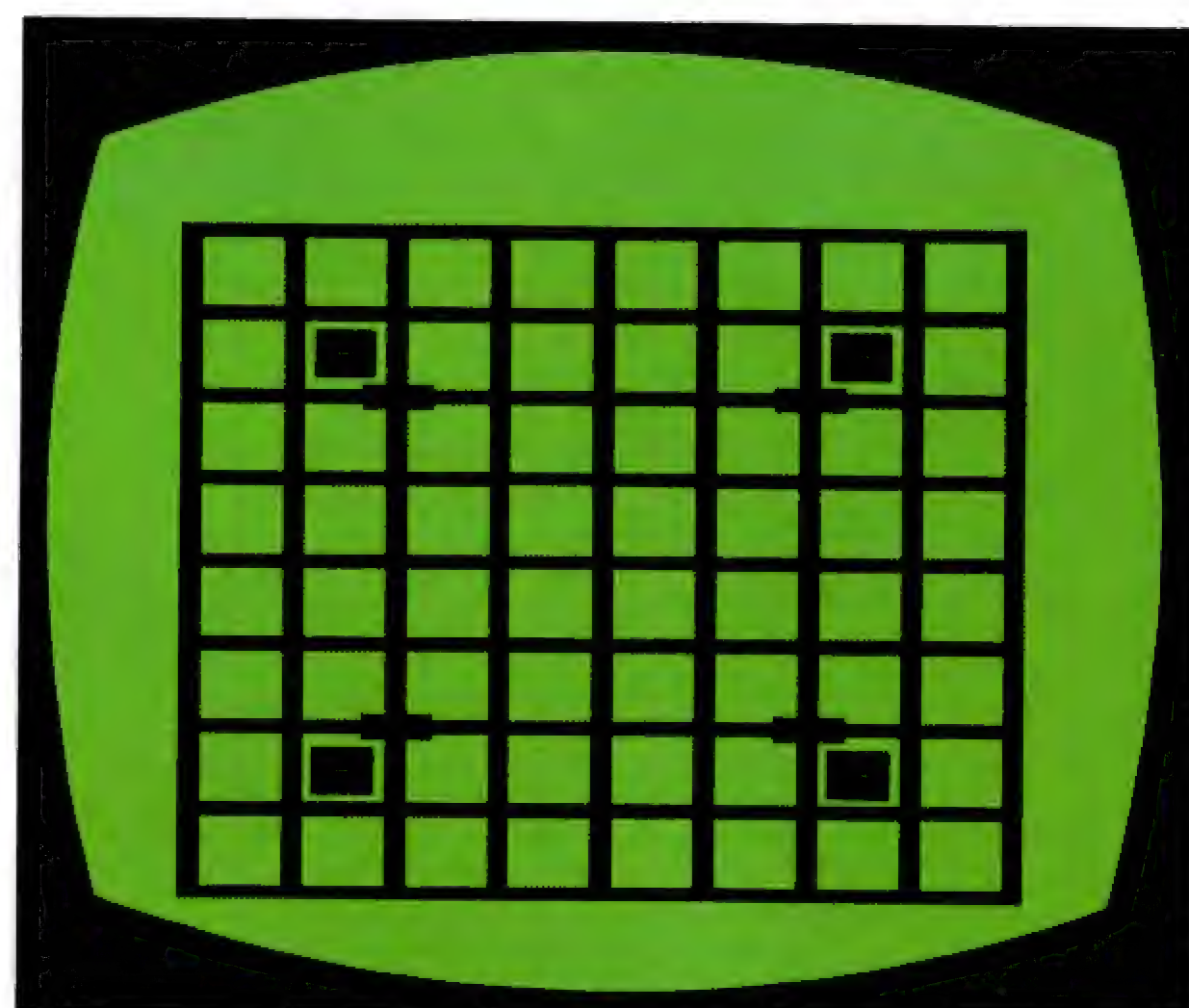
Quando ci si accosta alla fila contigua a quella esterna è necessaria una particolare cautela, perché quando si cattura un quadrato appartenente a tali file si offre un ponte all'avversario per la conquista di una posizione d'angolo o terminale.

Spesso la chiave della vittoria è un blocco dello stesso colore; un'altra chiave è costituita dal dominio degli angoli del reticolo.

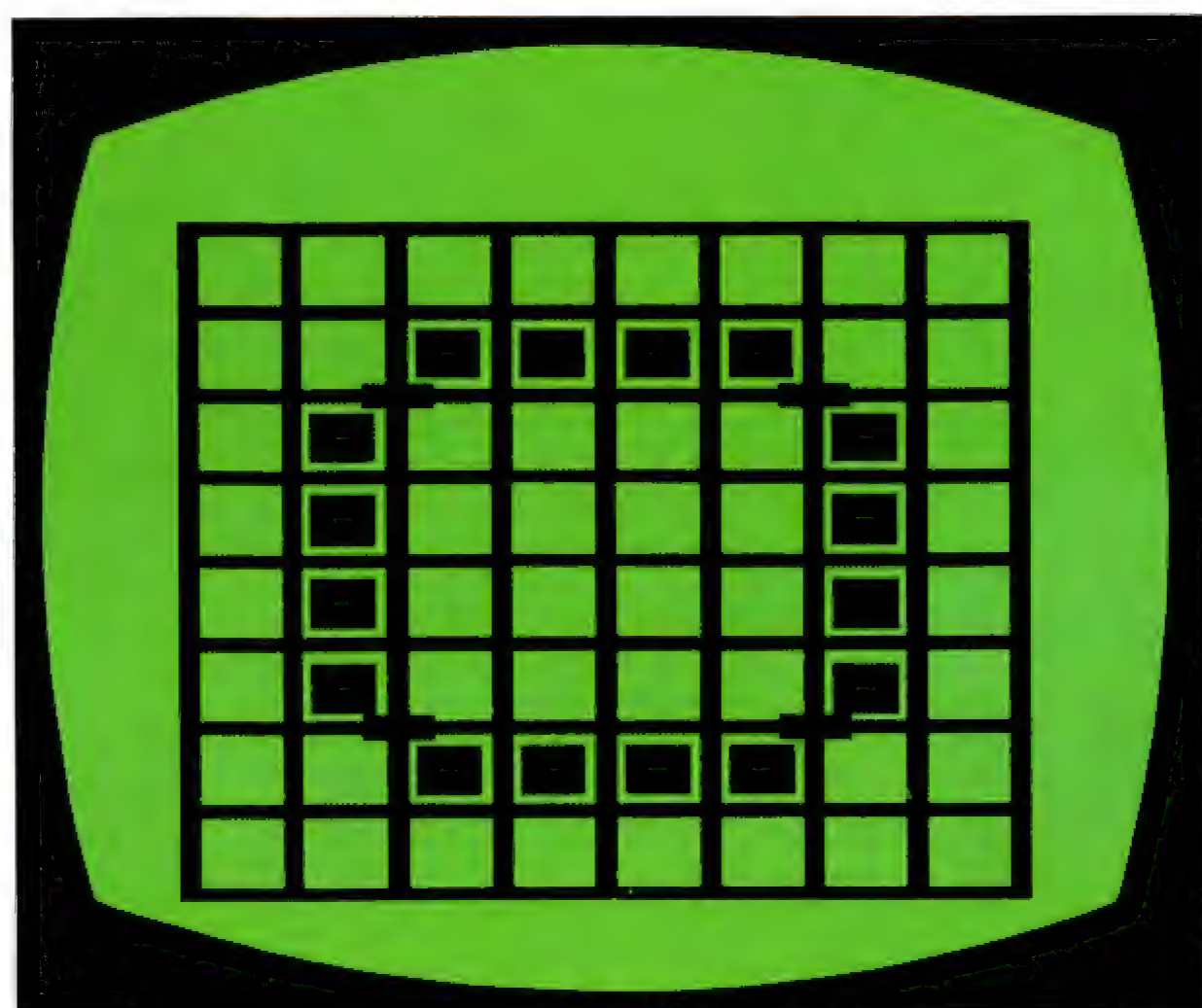
Per un esempio visivo, si vedano gli schemi appresso riportati.



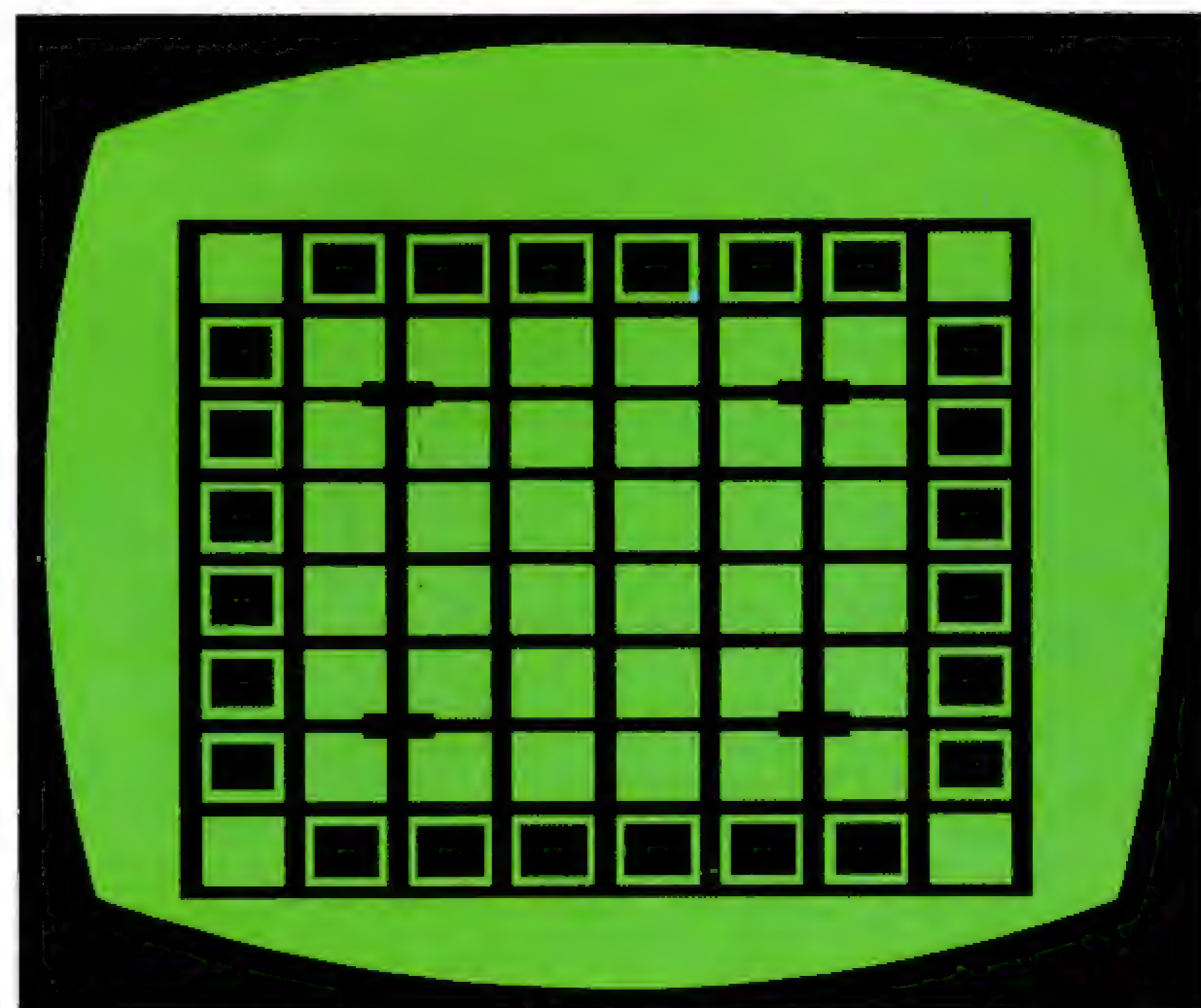
I quattro quadrati d'angolo si rivelano estremamente utili, perché non possono essere catturati.



L'occupazione di questi quadrati deve essere cautamente ponderata, perché l'avversario può manovrare in modo da impadronirsi dei quadrati d'angolo.



Il piazzamento in questi quadrati rende più facile all'avversario impadronirsi dei quadrati esterni o contigui ai margini e deve quindi essere evitato ove possibile.



Si cerchi di impossessarsi dei quadrati contigui ai margini, perché possono essere catturati soltanto manovrando in un senso, lungo i margini stessi.

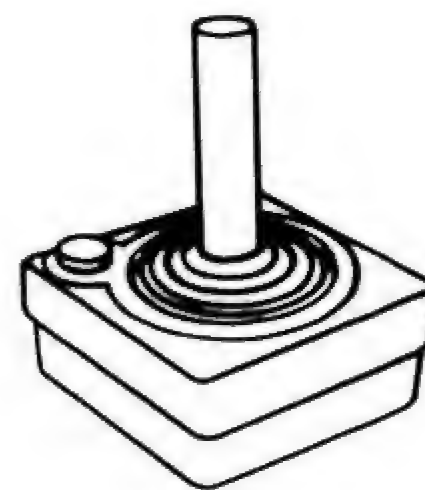
4

JUEGOS VIDEO

OTHELLO*

Utilice las palancas de control con el cartucho de este Programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que las palancas queden insertadas firmemente en los enchufes de **CONTROL IZQUIERDO** y **DERECHO** situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Mantenga apuntando hacia la pantalla de televisión la palanca con el botón rojo que está a su izquierda.

Si sólo va a jugar una persona, se debe usar la palanca conectada en el **ENCHUFE IZQUIERDO**. Para mayor información vea la Sección 3



del Manual de Instrucciones del sistema computarizado de video ATARI.

NOTA: Siempre **apague la corriente** de la consola al insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su ATARI Video Computer System.

FORMA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar en este juego, usted necesita aplicar toda su estrategia, previsión y astucia.

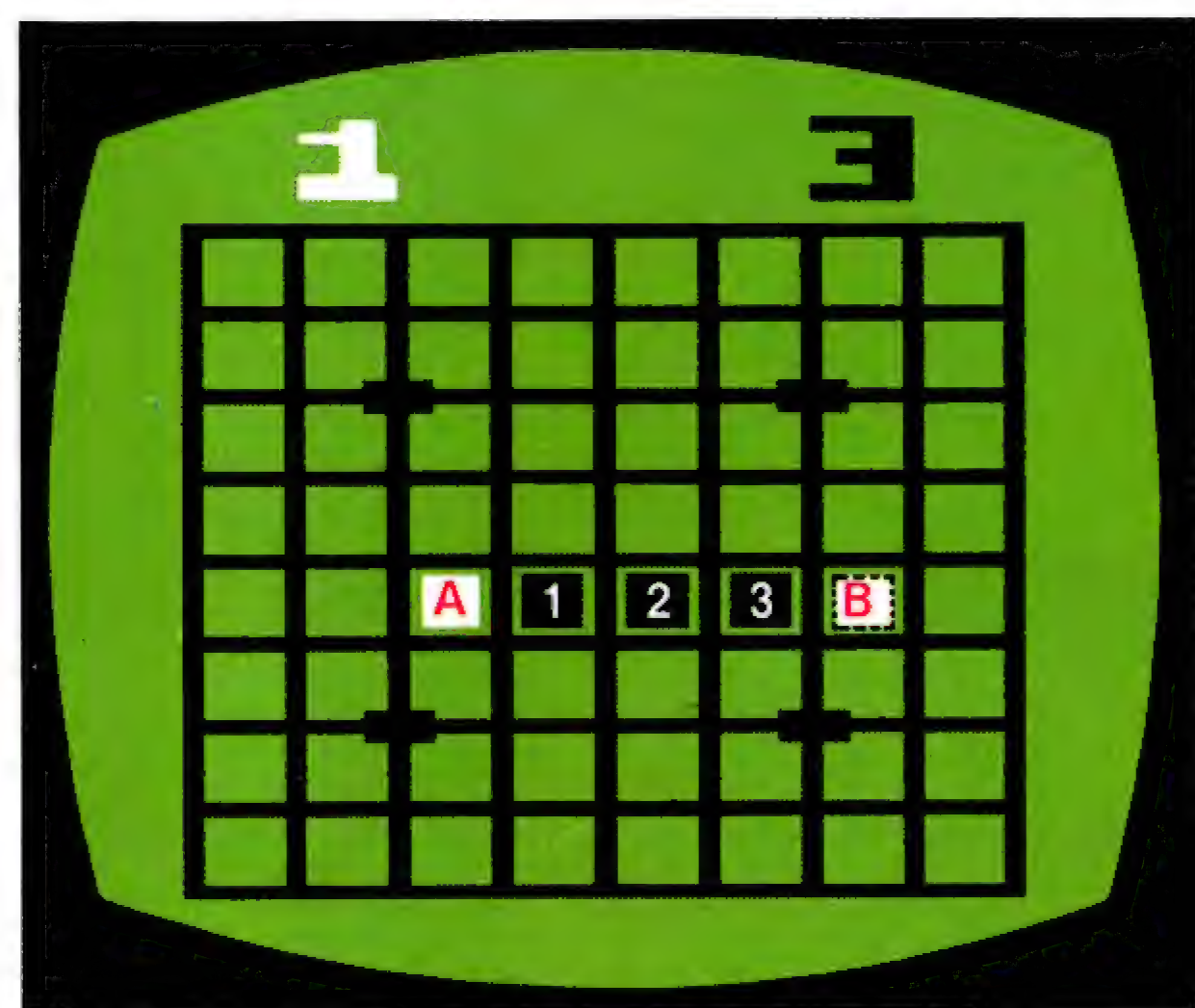
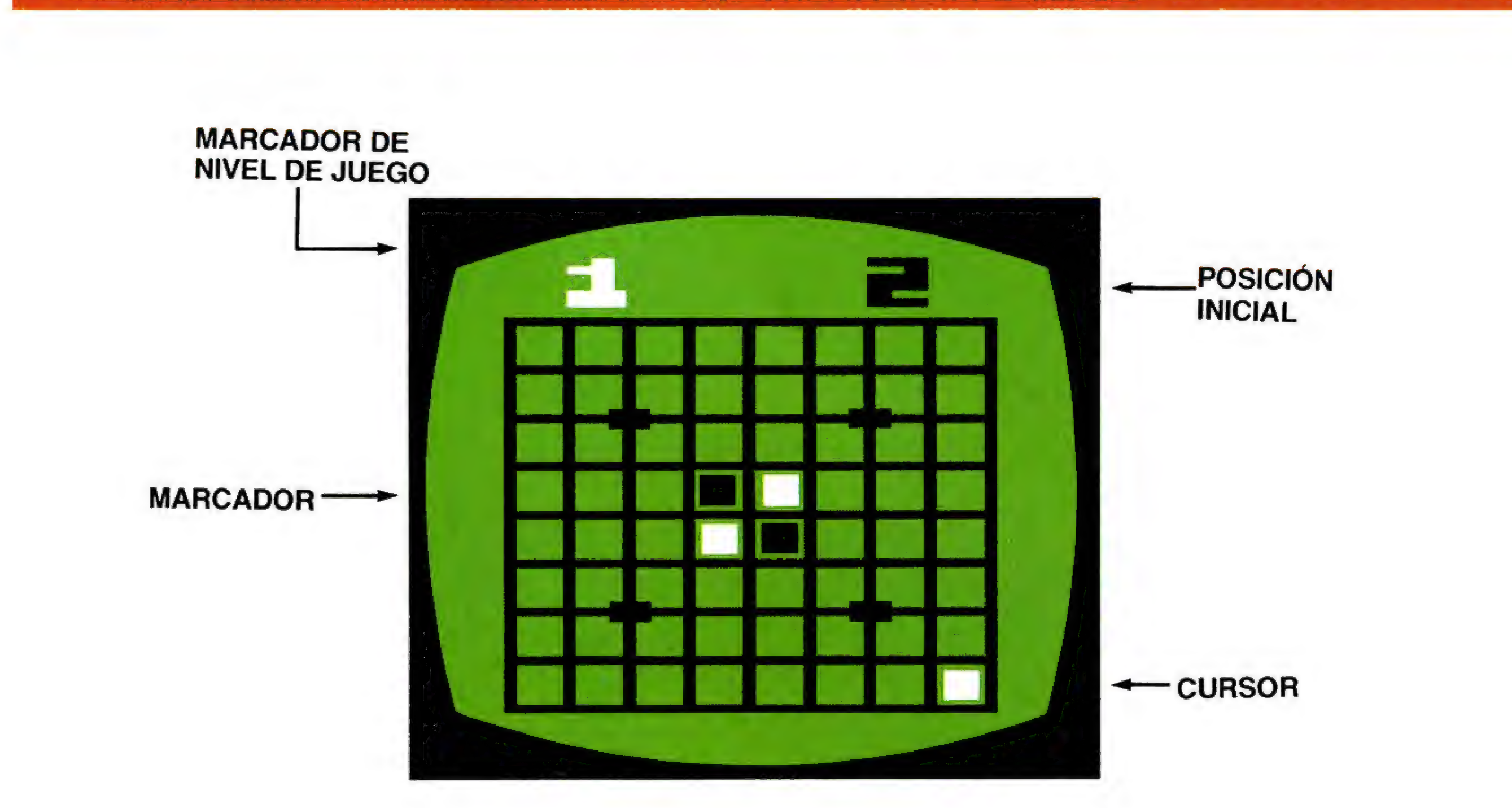
El campo de juego está formado por 64 cuadrados. A cada jugador se le asigna un color (blanco o negro); la finalidad del juego es capturar tantos cuadrados como sea posible. Si usted captura un cuadrado, éste pasa a su poder y toma su color. El marcador situado en la parte superior de la pantalla indica su puntaje.

Para capturar un cuadrado del oponente, usted debe **ATACAR POR EL FLANCO**. Esto se logra colocando sus propios cuadrados sobre el terreno de juego, de tal forma que uno o varios cuadrados de su oponente se hallen en una hilera que

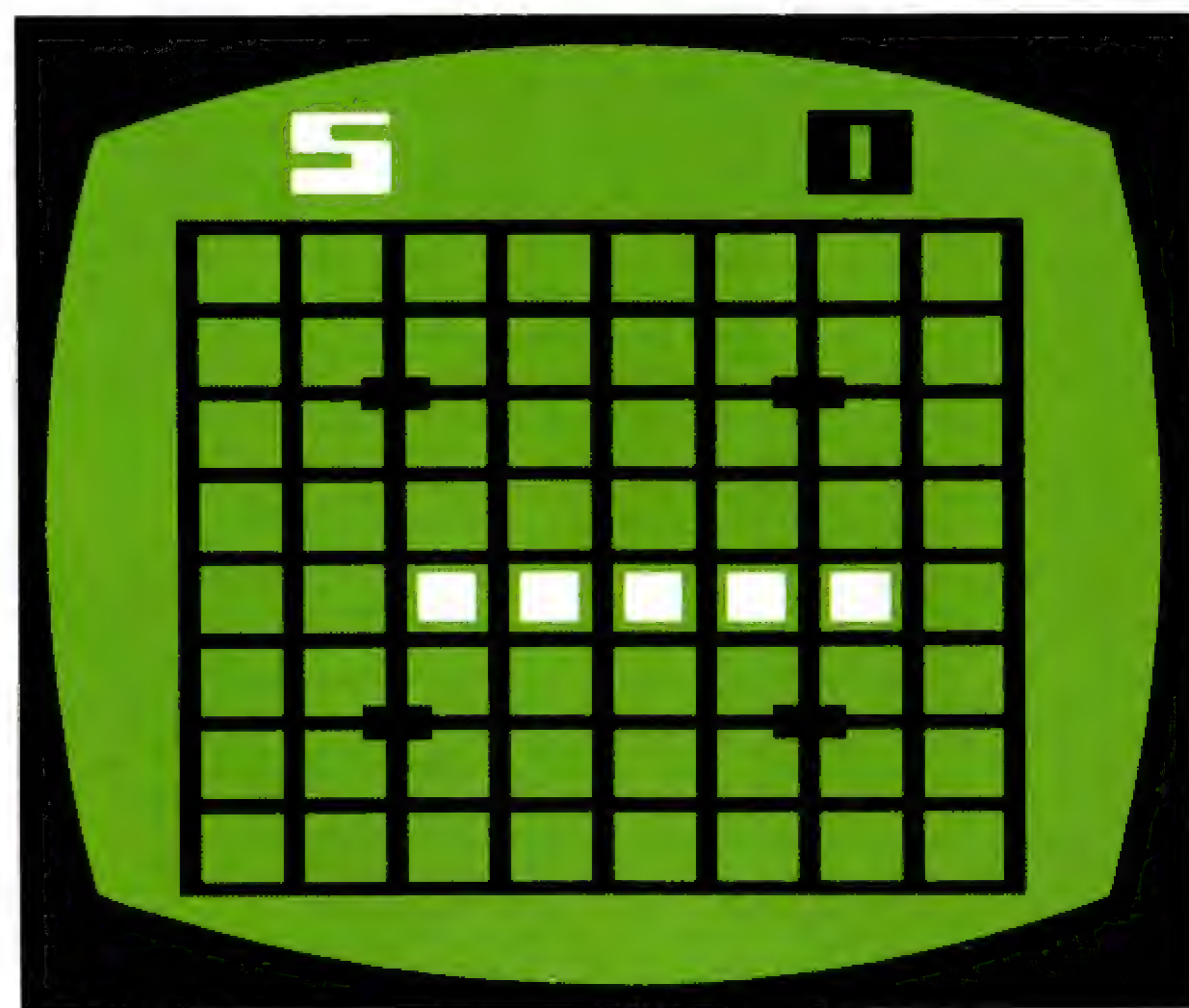
quede flanqueada en cada extremo por uno de los cuadrados de usted.

Supongamos que usted ya tenía colocado un cuadrado (**A**), como está indicado en el tablero (véase el diagrama). Si en el transcurso del juego logra colocar una pieza en el cuadrado blanco (**B**) de tal forma que éste cubre el flanco de la hilera de su oponente, el resultado final será el siguiente:

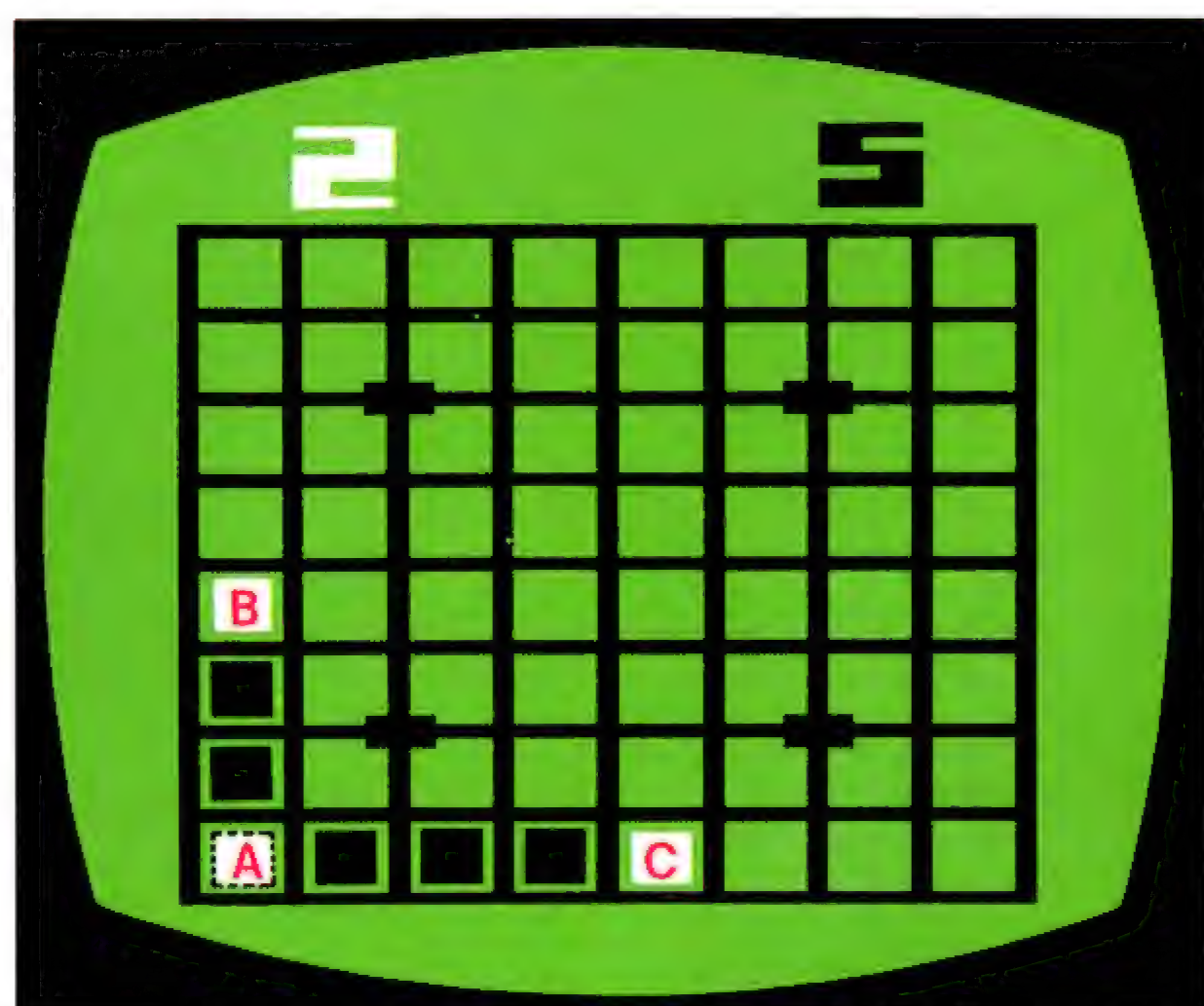
- Usted captura tres cuadrados de su oponente (indicados con los números 1, 2 y 3 en el diagrama).
- Captura un nuevo cuadrado, el (**B**).
- Anota cuatro puntos.
- Su oponente pierde tres cuadrados y tres puntos:



También se puede dar el caso de que usted flanquee a su adversario en varias direcciones (horizontal, vertical o diagonal) al mismo tiempo. Por ejemplo, un movimiento que capture el cuadrado (**A**) en la posición indicada en el diagrama

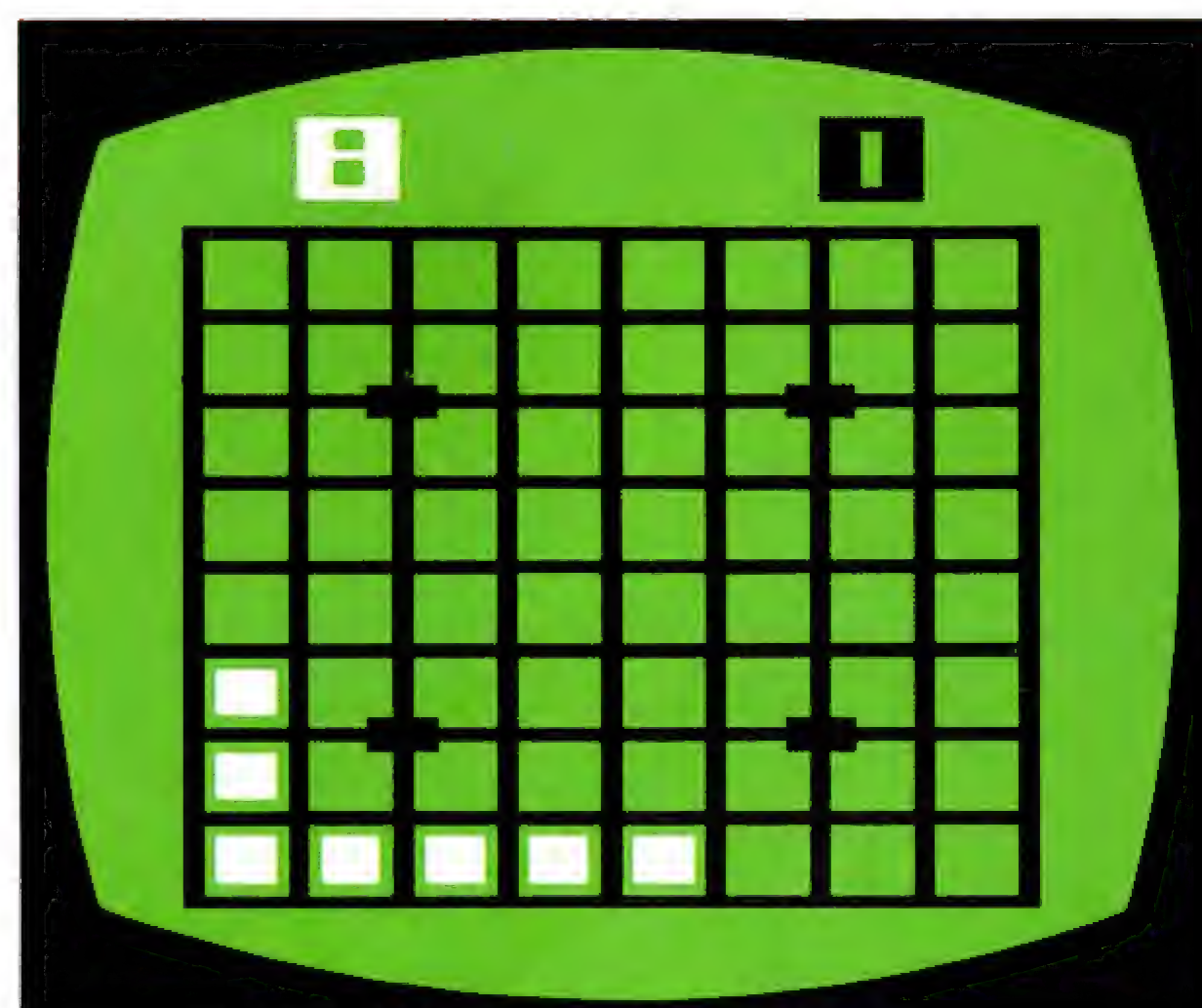


adjunto, le permite flanquear a su oponente en dos direcciones — horizontal y vertical — por lo que usted se anotará seis puntos y capturará cinco cuadrados de su oponente.



Si usted no puede moverse y flanquear y capturar como mínimo un cuadrado, perderá su turno; tras un segundo de espera, el cursor se cambiará al color de su oponente.

El juego se termina cuando no existe posibilidad alguna de movimiento por parte de los dos jugadores. Esto puede pasar cuando a uno de ellos



ya no le quedan piezas en el tablero. El juego también se puede terminar, a pesar de existir cuadrados vacíos en el campo de juego y de que ambos jugadores poseen piezas para jugar, si no se puede continuar sin contravenir las reglas del juego. ¡Lo desafiamos a que trate de derrotar a la computadora 64 a 0 en el juego a nivel 1!

CÓMO USAR LAS PALANCAS DE CONTROL

PARA MOVER EL CURSOR:

Mueva la palanca, ya sea a la derecha, a la izquierda, hacia adelante, hacia atrás o en diagonal, según la dirección en que desee mover el cursor sobre el tablero de la pantalla. Si mueve el cursor hacia afuera del campo de juego, el cursor aparecerá automáticamente por el

lado opuesto del campo.

PARA SITUAR SU JUGADA:

Mueva el cursor hasta el cuadrado deseado y presione el botón rojo de la palanca. Entonces el cuadrado será suyo y adquirirá el color correspondiente (blanco o negro).

CONTROLES DE LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGO

(game select):

Use este selector para escoger el número correspondiente del nivel de juego que usted desea. Dicho número aparecerá en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. (Vea **NIVELES DE HABILIDAD EN LOS JUEGOS**).

INTERRUPTOR PARA INICIAR EL JUEGO (game reset):

Use este interruptor para comenzar el partido o para continuar con el juego en cualquier momento que lo desee. Si el número de nivel de juego aparece en la pantalla cuando presione el **INTERRUPTOR PARA INICIAR EL JUEGO**, dicho número desaparecerá para dar sitio a que aparezcan los marcadores de cada jugador.

INTERRUPTOR DE DIFICULTAD IZQUIERDO (left difficulty):

En la posición **a**, este interruptor permite que la palanca de cada jugador se use para colocar cuadrados sobre el tablero. Para este objeto, coloque el cursor en el cuadrado deseado, usando la palanca. Al presionar y soltar el botón rojo de la palanca, el cuadrado oscilará entre los colores blanco, negro y verde (libre).

Utilice esta forma de juego para resolver problemas específicos o para estudiar situaciones ficticias. Los tantos que vayan apareciendo en la pantalla cambiarán a medida que usted captura cuadrados en el tablero.

Para jugar en la forma normal, coloque el **interruptor de dificultad izquierdo** en la posición **b**.

INTERRUPTOR DE DIFICULTAD DERECHO: (right difficulty)

En la posición **a** el jugador que tiene el color negro, comienza el partido; en la posición **b**, el jugador que tiene el color blanco es el que toma la iniciativa. El color que adquiera el cursor indicará a qué jugador le corresponde mover en ese momento.

NOTA: Las reglas oficiales del juego **OTHELLO*** requieren que el jugador con el color negro mueva siempre primero. La versión ATARI de este juego, incluye la posibilidad de que el jugador con el color blanco efectúe el primer movimiento, dándole así ventaja sobre la computadora.

NIVELES DE HABILIDAD EN LOS JUEGOS

Este programa contiene cuatro juegos de **OTHELLO**. Cada juego es para un nivel de habilidad diferente (excepto el N°. 4, en el que participan dos personas).

JUEGO 1

Es el nivel de principiante, en el que un jugador tiene como oponente a la propia computadora, la cual jugará con un grado de dificultad correspondiente al de un jugador novato.

JUEGO 2

Es el nivel intermedio, en el que un jugador se enfrenta a la computadora, la cual jugará con un grado de habilidad normal.

JUEGO 3

Es el nivel de experto, en el que un jugador se enfrenta a la computadora, la cual jugará con la habilidad de un perito.

JUEGO 4

Este nivel se usa para la confrontación de dos jugadores.

PUNTAJE

Cada cuadrado que usted captura equivale a un punto. Usted pierde puntos cuando su oponente le captura cuadrados. El puntaje del jugador que maneja la palanca izquierda, aparece en el ángulo superior izquierdo de la pantalla; el puntaje del jugador que usa la palanca derecha aparece en el ángulo superior derecho de la pantalla.

Todos los juegos comienzan con dos cuadrados blancos y dos cuadrados negros situados en el centro del

tablero. Al final del juego, la pantalla de la televisión cambia de colores durante varios segundos. El jugador que obtenga el puntaje más alto gana el partido.

MOVIDAS NO PERMITIDAS:

Las movidas permitidas siempre deben hacerse flanqueando un cuadrado o una fila de cuadrados del oponente. La computadora rechazará movidas no permitidas, emitiendo un sonido discordante. No se pierde el turno al tratar de hacer una jugada no permitida.

ESTRATEGIA

La siguiente estrategia se incluye con el fin de ayudar al jugador principiante. Si usted tiene experiencia en este juego, puede usar una estrategia más complicada o inventar una propia.

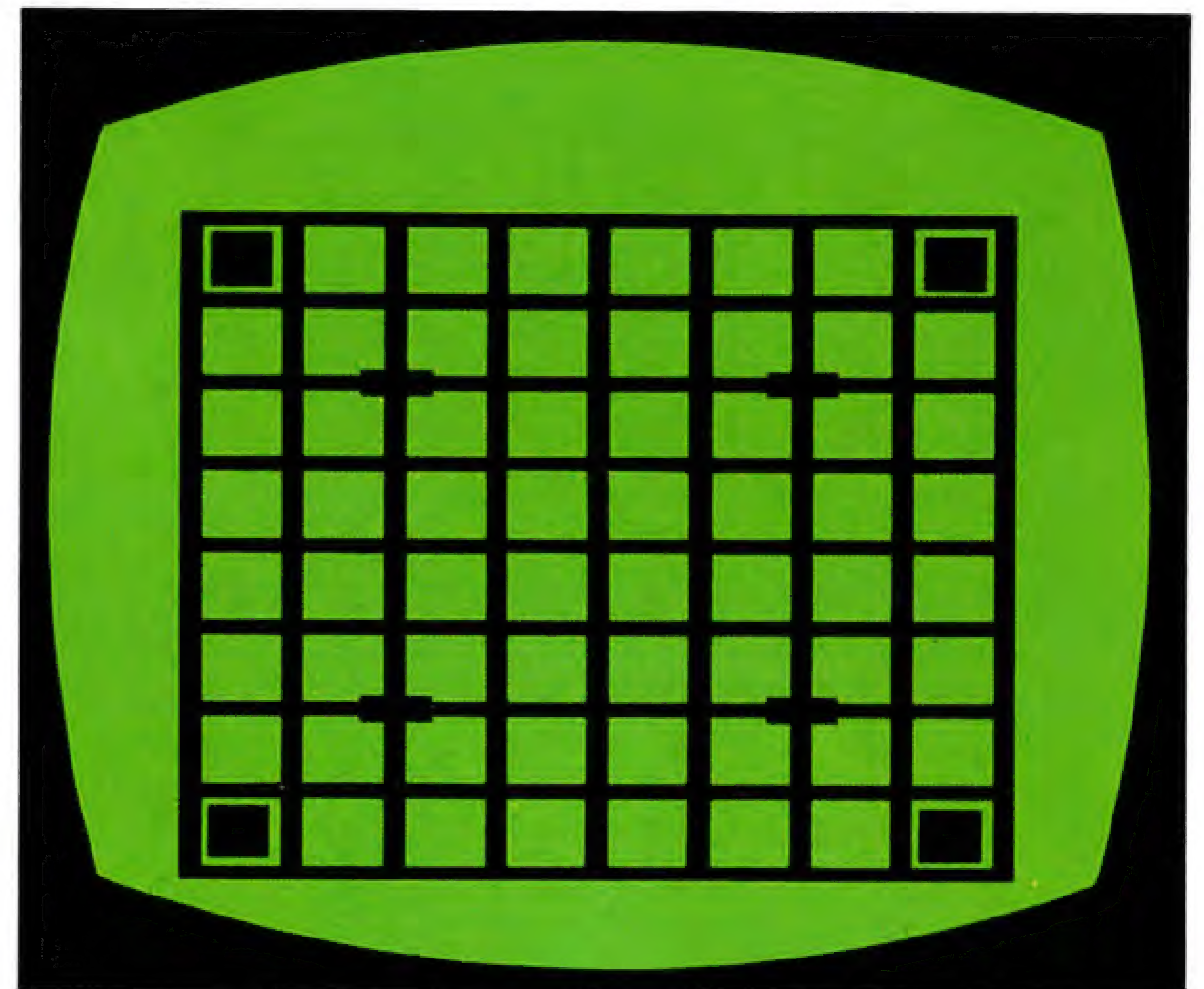
Un cuadrado situado en una esquina del tablero puede ser extremadamente útil, dado a que no puede ser flanqueado de ninguna manera y a que sirve como terminal permanente de las tres direcciones (horizontal, vertical y diagonal). Trate de capturar los cuadrados de las esquinas lo antes posible.

También son muy valiosos los cuadrados que forman las hileras externas del tablero, ya que sólo pueden ser flanqueados en una dirección, a lo largo de la hilera, y pueden servir como terminal exterior en tres direcciones (dos diagonales y una perpendicular).

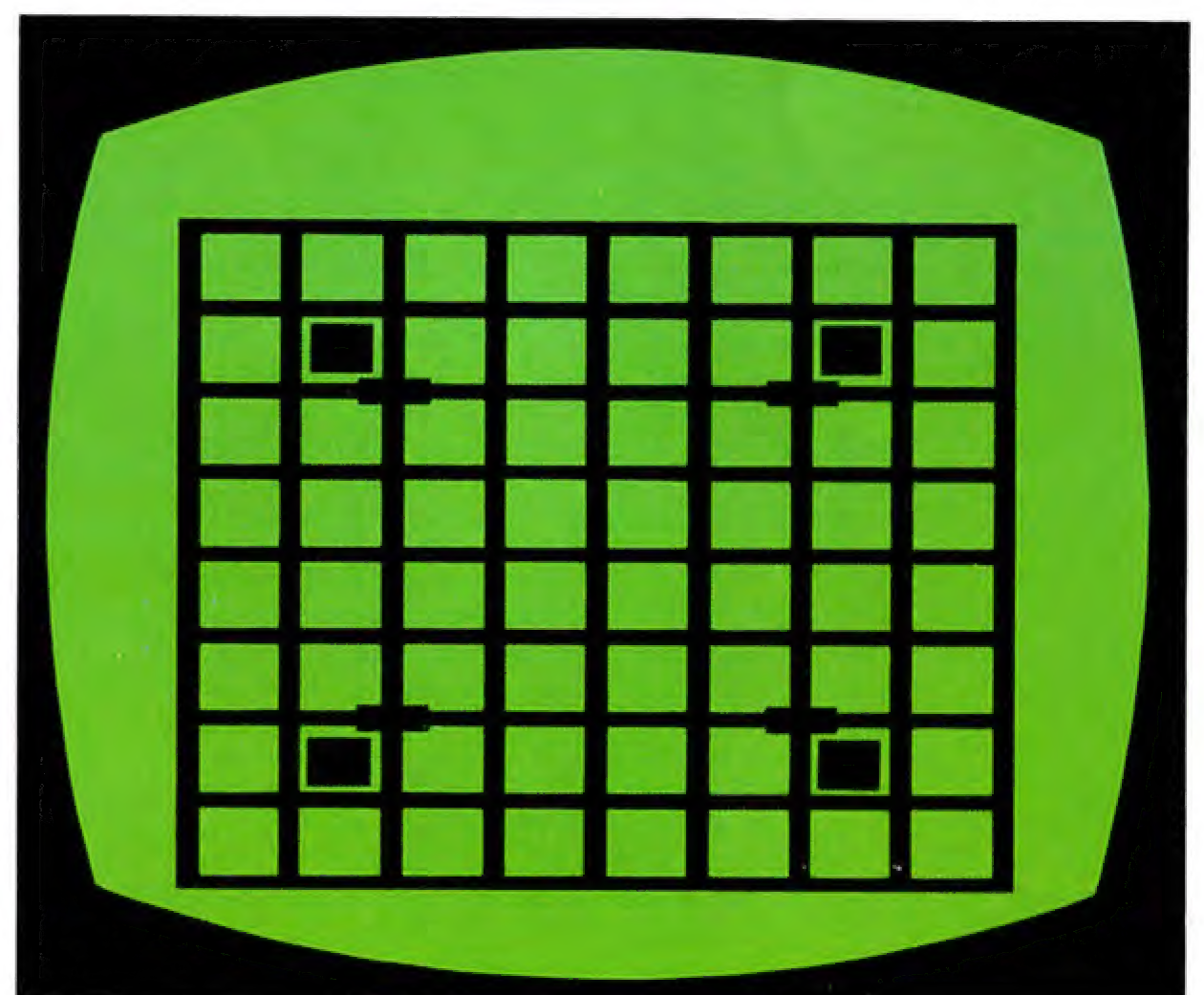
Tenga cuidado al atacar la hilera contigua a la hilera externa, ya que al capturar uno de los cuadrados en cualquiera de estas dos hileras se formará un puente (en favor del oponente) hacia una esquina o hacia una posición final.

A menudo la llave del triunfo consiste en poseer un bloque de cuadrados del mismo color. Otra posibilidad consiste en dominar las esquinas del campo de juego.

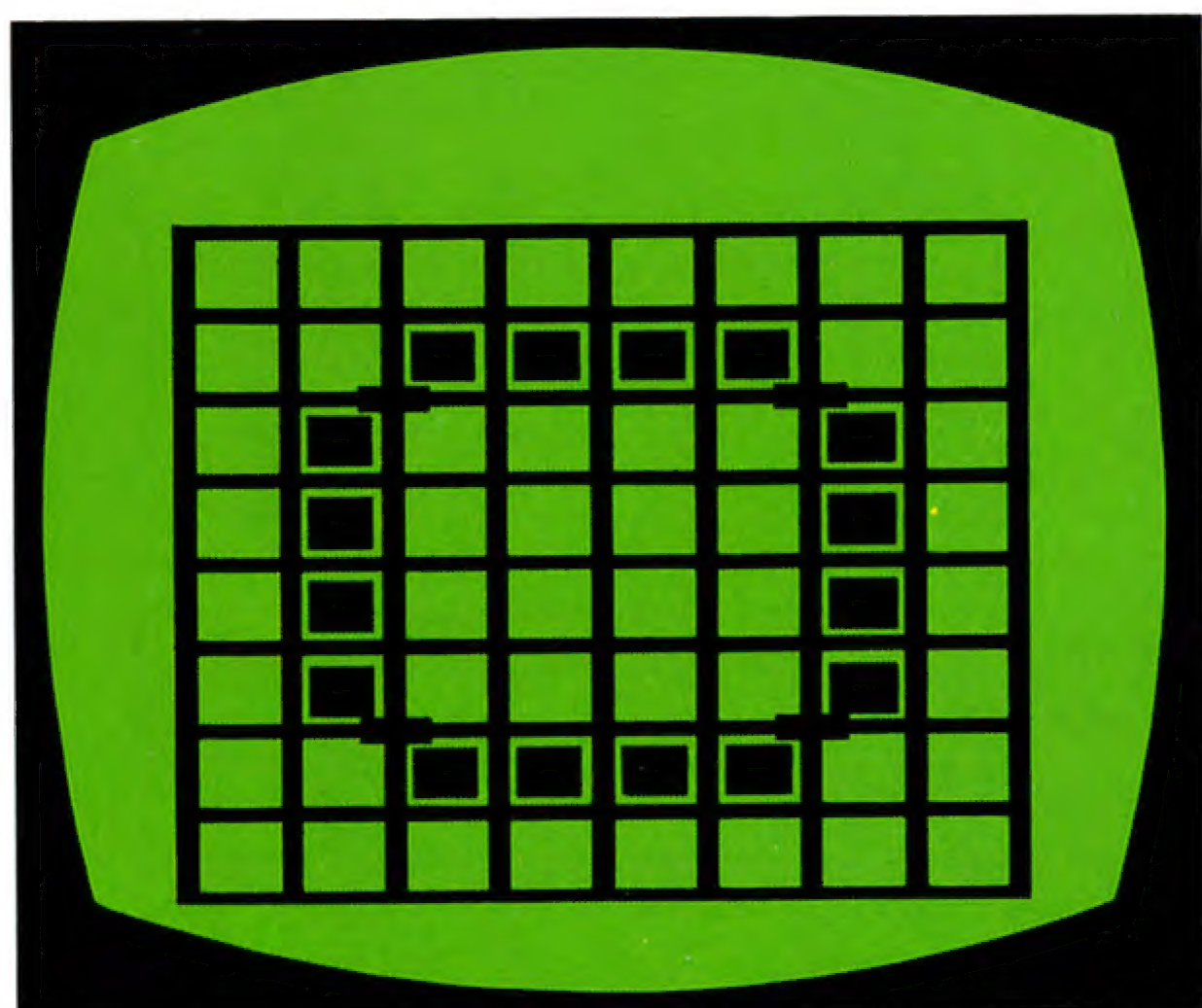
En los siguientes diagramas se ven ejemplos gráficos de cómo triunfar en el juego **OTHELLO**.



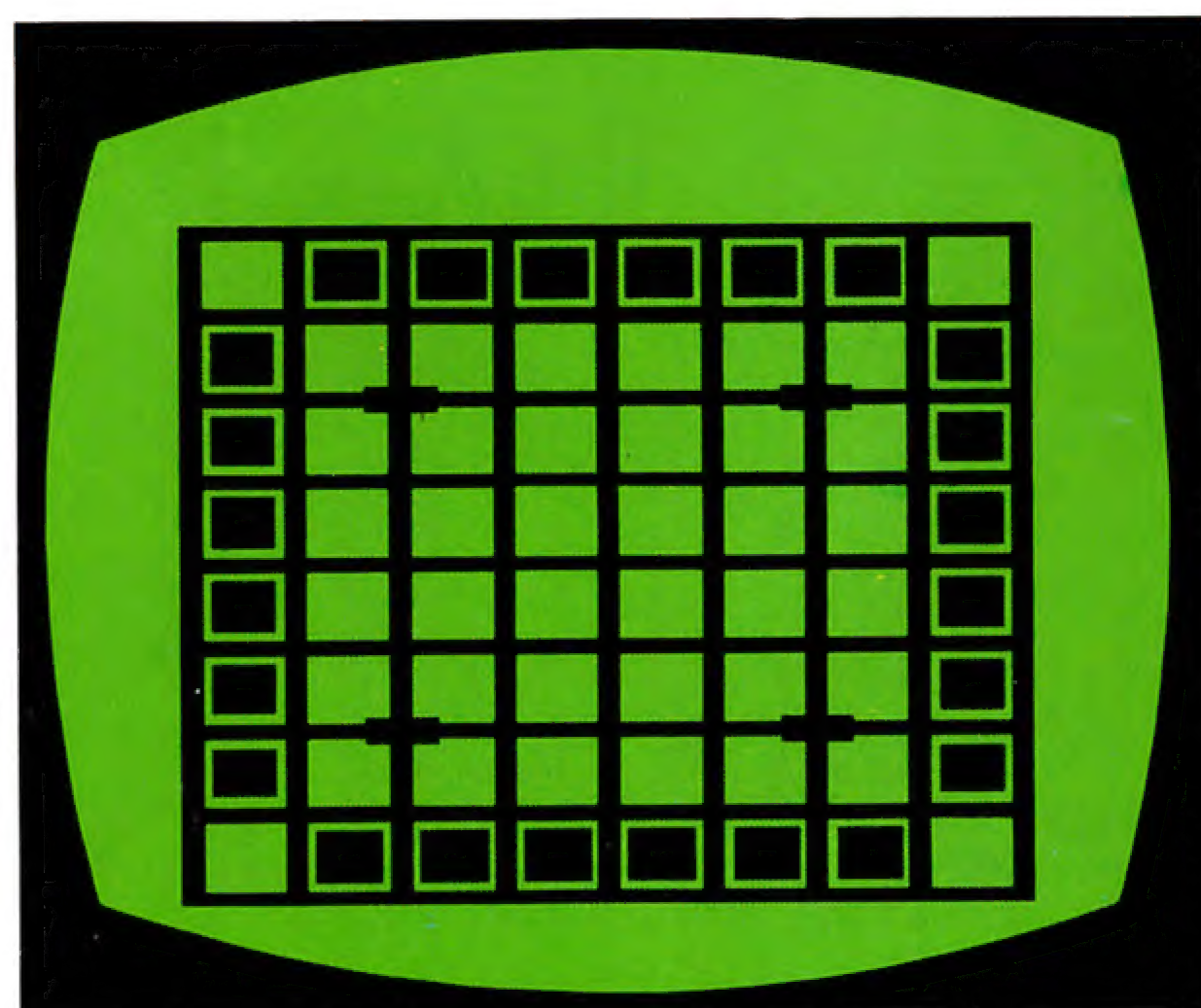
Es una buena táctica ocupar los cuadrados de las cuatro esquinas, pues éstos no pueden ser capturados.



Tenga cuidado si se haya en esta situación, pues su oponente puede obtener control de los cuadrados de las esquinas.



El jugar en estos cuadrados facilita que su oponente capture los cuadrados periféricos o externos. Evite, en lo posible, jugar en estos cuadrados.



Trate de ganar los cuadrados periféricos, pues en este caso, sólo se pueden capturar a lo largo de la hilera, desde una sola dirección.

OTHELLO*

OTHELLO*



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1980 Atari, Inc.

C016973-39 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.